邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

玩更多，玩更久，就来龙之谷

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

01月号下



2011年不得不玩的十款游戏

冒险岛之大巨变！
反抗军征召！

2011年开春给力推荐

独家爆料
探秘九阴真经

英雄联盟
流浪法师的毁灭之旅

给力时代
2010梦幻西游年终回顾

泡泡战士
让子弹飞一会

佣兵天下
竖章灵魂印记，卖身佣兵酒馆

1月18日 震撼公测
百万现金征召赏金猎人！百款游戏点卡任你选！
最强职业“机械师”！隆重出场！
专属领奖码：DJB03 领奖地址：mxd.sdo.com/lj 搜索：大巨变
SHANDA GAMES

零售价10元
双周刊 Vol.154 2011 01
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

每一本杂志都经刊社正版授权

龍源期刊网
www.qikan.com.cn
全球最大中文期刊阅读网站

发现新知 畅享阅读

www.qikan.com.cn



龙源期刊网是以中国为基地，面向全球服务的数字传媒网络
旨在为读者提供丰富的阅读资源和个性化的阅读服务

我们汇聚了近3000种优秀中文期刊的内容，以人文大众为特色，网络同步出版，是全球最大中文杂志阅读网站。

我们的商业类刊物已累计收录236种一万两千余本，内容涵盖财经金融、产业管理到科技趋势的方方面面，更具有一批商业菁英和决策者倚重的名刊大刊，时刻准备作为您积极因应变革的工具。

从《中国新闻周刊》到《南风窗》，时政类刊物保持与纸版的高度同步，满足您阅读的深度与宽度，博览天下新闻时事。

我们将包含史地人文、音乐戏曲、艺术收藏以及文学文摘在内的大批人文期刊在网络上同步出版，营建您的的精神家园。

阅读有正餐也有甜点，龙源期刊网的生活类期刊为你提供创新生活美学与健康生活观点。

龙源期刊网推出CEO会员阅读服务，一年内任意阅读在线刊物

登入

www.qikan.com.cn
开始阅读吧！

龙源期刊网全国免费客服热线：
（每周一至周五 9:00-17:00）
400-6565-456

阅读电子期刊，共同为环保出一份力

应刊社或作者要求，本文不发布

2011年 电攻双周刊 征订方案启动









全新改版！更多精彩！价格不变！

订购2011全年电攻双周刊

普通平邮：240元（免邮费）

邮局挂号：300元（含80元挂号费）

PS：如收件地址无法确保杂志安全无损，建议读者使用邮局挂号方式来保障邮件顺利到达。

杂志汇款单邮购方法

现在只要去距离你最近的任何一个邮局办理邮局汇款业务，写明邮购《电脑游戏攻略 双周刊》杂志全年（请注明几月——几月），杂志就能每月轻松邮递上门哦！

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

征订热线电话：021-64855468

注：请在汇款单备注处填写您的联系方式：电话/手机，以备售后服务。

邮发代号邮购方法

邮发代号：52-190

从现在开始，到各地邮局中订购2011年的电攻双周刊杂志，快速办理，不用等待！

电攻淘宝店订购方法

现在读者还可上网进入我们电攻的淘宝店挑选各种书刊，除了最新和全年杂志外，还有电攻系列游戏攻略丛书哦！

网店地址：shop33860899.taobao.com

淘宝查询电话：021-64856122-288

新游快报

2011年不得不玩的十款游戏
玩更多，玩更久，更爱龙之谷 004
冒险岛 大巨变！反抗军征召！ 006
梦回桃花源，桃花源记新游推荐 008
玄武豪侠传 武侠就该招随武器动 009
暴风图腾 像阿凡达那样战斗 010
桃园 多了五个格子 011
精灵牧场 种花种草养宠物 012
七龙珠 最可能还原动画内容的网络游戏 013
倩女幽魂 有内涵的游戏值得回味 014
备受期待的第九大陆 015

强档预报

独家爆料 探秘九阴真经 016

极速体验

神仙传 一份精致的甜点 020
泡泡战士 让子弹飞一会 022

攻略全指引

特别推荐：3D坦克 体验藏匿与轰炸乐趣 024
本月网页游戏新作 026
SNS珍藏夹 030
Flash精品屋 032

编辑部本月玩

P羊试玩版：签章灵魂印记 卖身佣兵酒馆 034

旧戏重游

给力时代 2010梦幻西游年终回顾 038

强打攻略

英雄联盟 流浪法师的毁灭之旅 040

攻略全指引

笑傲江湖 经典武侠，创新玩法完美诠释 044
降龙之剑 三大单人副本挑战心得 046
天龙八部2当前热点解析 048
图解鹿鼎记帮会属地发展任务 050
魔界2高玩养成攻略 052
征途武林大会临近尾声，纵横军团演绎通天帝国 054
QQ仙侠传 让时尚进入游戏 056
神武80级副本攻略 058

魔兽世界Discovery

魔兽新闻 060
85级！大灾变最快冲级指南 062
绝版大作战（续） 066
灾变副本揭秘——英雄模式影牙城堡 068
天赋有搞头：法师冰火天赋解析 070

山寨新闻

龙眼看世界 072

第一现场

永恒之塔校园达人挑战赛全国总决赛唱响 077
梦天堂新作曝光：颠覆传统的ARPG网游 078

回函卡



电攻月历

热门网游测试时间表

1月上旬——1月中旬

SUN日 MON一 TUE二 WED



5
小

12
初



18
十五

19
十

23
二十

24

25

26
廿



30
廿七

2
除

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com

D三	THU四	FRI五	SAT六
5 寒	6 初三		
2 九	13		十二
9 六			22 十九
6 三			
夕			







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩　杨晓勤

责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



不能不玩的十款网游

史玉柱说中国宏观经济时提到2009年最困难，2010最复杂，2011最不确定。我想在说这句话的时候他一定想到了游戏，2009年虽然困难，但机会很多；2010年很复杂，但该赚钱的还是埋头赚着钱；2011年是行业全面调整的一年，会有很多优秀的作品出来吗？未来会不会有优秀的游戏作品出现我不知道，就我知道的现有的一些游戏作品，但是有几款是值得推荐的！



玩更多 玩更久 更爱龙之谷

S 好玩指数	官方网站	dn.sdo.com	3维奇幻动作
	游戏公司	盛大	
	游戏特点	画面好，打击感强，玩家人数众多	

推荐人群：喜欢卡通画面且喜欢打斗游戏的玩家

龙之谷是2010年最受关注的一款游戏，在各大网站的游戏排行榜上一直保持着高位，玩家们似乎对这样的画面极好，游戏性又很强的游戏非常买账，2010年一整年龙之谷既叫好又叫座的傲人态势让业内人士为之一惊：这才是真正的好游戏啊！

挑战激情×2=天启巢穴

龙之谷年度特别版“天启之路”现已翻倍上映，为所有谷迷带来快乐X2的游戏体验。天启巢穴引爆挑战激情，潜力系统提升装备属性，新增低等级黑暗神殿开放六种玩法模式，闯关乐趣多多，一个最特别最浪漫的“龙之谷”即将全景呈现。

勇士们必须先开启六个封印才能见到天启真身。而守护封印的各个首领就不容小觑。有真假难辨的“五兄弟的亡灵”中只有一个是真身，如果无法消灭真正的头目，假头目可是会复活的。骄傲的莱班特，和他的爪牙豺狼人枪手们，冷酷的让子弹飞……还有更多各具特色的首领们，大家一定要打起精神。

九死一生通过天启巢穴的洗礼后，你将有概率获得让你的宝贝装备更加给力的潜力代码。将潜力代码注入对应装备，将赋予装备全新的潜力属性，让你精心收集与打造的装备在战斗中属性提升。不仅如此，龙之谷国服还首开跨区玩家对玩家服务器，试运营阶段将对部分玩家开放跨区PK服务。



玩家有望体验二转内容

很多玩家都很关心二转什么时候出来，据开发人员透露，现有角色的二转、复仇者等战士的一转以及新的村庄将与龙之谷的新村庄莲花沼泽一起开放，而莲花沼泽将在明年（2011年）开放。莲花沼泽是40级以上角色可以进入的新村庄，有着全新的冒险内容。

对于有玩家反应在新版本里技能太多，操作过于复杂以及技能点数过多玩家双修导致技能栏不够用的问题，开发人员表示正在计划进行改善工作，但因为目前还要开发各种游戏内容，暂时无法解决各位使用技能的不便之处，在2011年的新版本中应该能让玩家更为方便的体验游戏。而技能方面，二转之后需要集中精力练符合自己职业的技能才能发挥更好的效果，这样玩家就不会过多地考虑双修。二转的职业分布是每个职业分别有两种选择，比如战神分为斧头战和锤子战，剑圣分为物理剑和魔法剑。



调整只为让职业更平衡

新版本中，对目前整个职业平衡有比较大的调整，这是新版本最为重视的内容之一，也是对玩家影响最大的改动。主要表现在：技能变为玩家对电脑和玩家对玩家不同的属性方式，玩家可以通过鼠标滚轮切换技能树中的技能图标，查看技能在玩家对电脑和玩家对玩家的不同属性表现。简单来讲，对以前不平衡的职业的技能平衡性进行了修改，每个职业原来只有固定的作用，而现在可以进行多样化的游戏体验。游戏对技能点数也进行了简化，技能树的计算变得更简单了。升级技能所需的角色最低等级调整为阶段式，删除了普通的特殊攻击技能的升级（这些技能现在只要学一次就可以了），减少了玩家对使用技能点的困扰和顾忌，而且技能成长效果加强，每次技能升级，玩家都可以切实体验到变化。



在削弱每个职业的作用的同时，考虑到可能会对组队有影响，提供了在32-40级之间组队时可以提供帮助的技能，借以强化组队游戏。游戏还对竞技场（玩家对玩家）和副本（玩家对电脑）的技能平衡性进行了区分，以调整玩家各角色之间的不平衡，也让玩家体验不同的乐趣。

坐骑系统与飞行系统

2010年年底韩服开放了骑宠系统，一石激起千层浪，玩家们对骑宠和飞行系统的热情迅速被激起。而早在自韩国开放公司被盛大收购时，龙之谷的后续开发内容就成为玩家关注的热点，骑宠系统、生活系统、结婚系统以及中国元素（套装\游戏内人物）是否会出现成为焦点中的焦点。

2011年生活系统的开放被提上了日程，也许在不久的将来，玩家们就可以在游戏中以捕鱼与种植作为谋生的手段。可以预见，游戏内容和形式的丰富化成为了龙之谷后期开发的重点。

骑宠系统大致分为孵化宠物蛋、召唤骑宠、解除召唤三个阶段，宠物除了常见的马可能还有猪和牛。骑宠可以在村庄和世界地图边缘使用，加快移动速度。骑宠需要宠物鞍，有一定的跳跃高度，一般的障碍物都可以跳过。

而游戏开发者也坦然表示，飞行系统她们也考虑过，但是还需要更深入探讨如何把飞行系统融入到龙之谷中并体现其趣味性，因此首先添加了步行的坐骑系统。目前主要还是在考虑如何使用坐骑系统在游戏中体验到乐趣的方案，至于飞行系统他们会在找到可以充分体现其趣味性的方案之后会添加进去。

展望2011年新版本走向

你也许会很关注龙之谷在韩服T3之后接下来的版本走向，以及大家都关心的塔防模式。虽然已经有了师徒系统，组队系统等鼓励玩家之间互动的系统，但游戏开发者们感觉到了玩家之间的交流还需要加强的必要性，着手开发称作"生活系统"的农场，以满足已经厌倦了战斗的玩家。 玩家在这里可以跟其他玩家一起栽种农作物，钓鱼等，通过耕作和钓鱼获得的材料可以制作各种料理（道具）与同伴分享。

公会的部分，开发者们着手准备各种风格的公会战，尽管模式上目前还没有具体的计划，但已经有非常多的构想。比如游戏中可能会出现16对16以上战斗的公会战，这与玩家对玩家的组队战斗是完全不同的级别且注重战略性，而这一部分的功能会在2011年的暑假之前开发完并让大家体验到。

为了让玩家体验到更为真实的场景，开发者们曾经探讨过12月份圣诞活动时添加天气系统：在村庄从明媚的晴天变成大雪天的系统，但不会因为昼夜变化系统而使玩家的打怪和NPC的反映产生变化。但目前只是以活动的方式进行，如果玩家的反应热烈，他们会考虑开发长期的系统或者昼夜变化系统。



开发者们也在考虑添加各种小游戏作为铺垫，为此他们准备了可以体验多种多样的游戏的绚烂主题公园（wonderful theme park）。在绚烂主题公园里不仅可以体验到目前为止已添加在游戏里的各种游戏模式，还可以体验到新的游戏模式。2010年开发者们就开始着手开发斯巴达小妖精的第二个版本，除了斯巴达小妖精，也会添加上面提到的绚烂主题公园中可以体验到的多种多样的副本。



对于我而言，最为关心的还是帅气可爱的杰哥（杰兰特），中国玩家对于杰兰特的好感度让开发者们无法想想，为此，在2011年杰哥可能会被复活，以便植入后续的剧情之中。



S 好玩指数	官方网站	mxd.sdo.com	横版角色扮演
	游戏公司	盛大	
	游戏特点	最受欢迎的横版角色扮演游戏	

推荐人群：喜欢横版角色扮演游戏模式的玩家

大巨变！反抗军征召！

2010年的年底，我们迎来了冒险岛的最大一次版本更新，全新的冒险岛时代开始了！2011年的1月18日，冒险岛推出史上最强职业机械师，让众玩家惊叹！从未有过的游戏画面修改，从未有过的游戏地图更新，从未有过的职业技能修改，从未有过的任务系统优化，从未有过的经验系统升级，冒险岛崭新横版时代到来了，你所看到的是一个唯美而时尚的冒险世界，涅槃重生，展翅飞来。



全新格局，全新体验

邪恶势力头领黑魔法师再度复活，整个冒险岛被黑暗所笼罩，在邪恶势力的侵蚀之下冒险岛变得满目疮痍，整个地形地貌被完全改变，由此"大巨变"的故事正式展开。"大巨变"是冒险岛游戏史上最大规模的版本更新，在"大巨变"版本之中以往冒险岛的所有内容都被颠覆性改变。

全新职业群"反抗者"正式登场，三大新职业"唤灵斗师"、"豹弩游侠"以及"机械师"隆重登场，华丽新地图"埃德尔斯坦"同步推出，必将给你带来震撼体验！冒险岛2.0版本"大巨变"的故事背景是沉寂多年的黑暗魔法师重新复活，铺天盖地的黑暗力量让整个大陆瞬间改变，与之前的版本相比"大巨变"在地图、地形的设计上更加考究，也更符合时下的潮流趋势。游戏内设置了丰富的任务内容，各种精心设计的剧情任务、职业任务让你仿佛置身于动画片的剧情之中而丝毫不会感受到练级的疲劳。为了让玩家能将更多的精力花在体验游戏之中，"大巨变"将所有职业升级速度提高100%。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



全新地图“埃德尔斯坦”

在“大巨变”前的冒险岛中，“埃德尔斯坦”是最纯净的地方所在，而正是因为这个原因，邪恶力量黑色之翼将“埃德尔斯坦”选为复活其领袖黑暗魔法师的场所，在黑暗魔法师复活之后，黑色之翼进一步强大，邪恶与黑暗笼罩着整个冒险岛。



黑色之翼掌握了埃德尔斯坦的议会，夺走了矿山，打破了小镇的宁静与和平。不堪忍受黑色之翼暴虐的埃德尔斯坦居民们在都市成立了对抗黑暗力量的秘密地下组织——反抗军，而埃德尔斯坦也就成为反抗者们与黑暗战斗的主要阵地。

埃德尔斯坦是反抗者的出生地图，其他职业可以通过金银岛大树升降场和天空之城码头乘坐飞艇到达。进入埃德尔斯坦都市之中我们可以发现都市里四处都是黑色之翼的爪牙，原都市议会已经被解散，黑色之翼控制着整个都市的军政的大权。

秘密广场从幼儿园门口的下水道进入，进入之后会发现“唤灵斗师”与“豹弩游侠”的教官，反抗者们就是在这里接受秘密训练以对抗邪恶的黑色之翼军团的。在接受了教官的秘密特训之后，我们将明显感受到实力的增强，现在就让我们把训练中学到的知识用于实战，与广大的反抗者们一起为保护冒险岛而战吧！



埃德尔斯坦是反抗军对抗黑色之翼的主战场，在这里反抗者们将在与邪恶势力的战斗中逐步成长壮大。从目前的情况看来玩家将在埃德尔斯坦完成从新手到中级的成长过程，整张地图的怪物最高101级，玩家要想达到更高的等级则必须要前往他方再行历练。

“大巨变”全新职业技能

可能会有读者朋友注意到新增的任务中有不少是技能任务，的确，技能系统是“大巨变”的一个重头内容，最大的改变是：推出了备受玩家期待的三大全新职业：唤灵斗师、豹弩游侠以及机械师。

在大多数人的印象中法师都是使用华丽魔法攻击的远程职业，然而“唤灵斗师”却是以华丽的近身攻击和灵气技能为特色的战斗魔法师。唤灵斗师的战攻击速度快威力高，招牌技能“多段攻击”可以在很短的时间内连续攻击对手多次，最多可以同时击打6名敌人！“豹弩游侠”拥有强大的火力与最强的机动能力，身骑凶猛的美洲豹，可以用弓弩在瞬间射出无数的弓箭攻击对手。





机械师是使用机械技能的海盗，是神枪手系的游戏角色。转职为机械师，学习金属盔甲（Metal Armor）技能，就可以召唤机械当作坐骑使用。机械师还可以召唤各种型态的机械，与自己一同作战，并且支持利用地形的快速的上下移动，而且还通过设置“传送门”，帮助队友们在地图间快速移动等，其多样的技能可以大幅提高打怪的效率。

机械师的技能配点还没有一个完全受认同的组合方式，玩家们可以根据自己的需要自行选择适合自己的技能。各技能的效果如下：

机械步伐（新手）：双击两次左右键，向前方冲刺一段距离（类似战斗步伐），满级后1级消耗法力值8。

金属装甲（一转）：召唤机械座骑，法力值消耗固定为50，满级10级，血量值增加500，法力值增加500，攻击力增加20，防御力增加400，魔法防御力增加400。

四连炮击（一转）：对前方一个怪物进行四次射击，需要机械召唤1级，满级15级，法力值消耗19，攻击力70%，距离400。

火焰发射器（一转）：对前方六个敌人造成火属性的打击，需要三连射击达到10级，满级20级，法力值消耗7，攻击力70%，摁住此技能可以持续发射。

钻突刺（一转）：向前方突刺一段距离，推开前方最多8只怪物，横向距离420，纵向距离70，满级20级，法力值消耗35，攻击力180%。

重型武器精通（二转）：增强火炎喷射和四连炮击的攻击力，两个技能的攻击力均加强50%（下面的数据未列入附加值），满级20级。

（隐藏技能）增强火炎喷射的属性和攻击力：满级20级，法力值消耗17，攻击力90%，攻击数目8，灼伤伤害90%，灼伤持续时间5秒，前上距离（470，250）。

（隐藏技能）增强四连炮击的属性和攻击力：满级20级，法力值消耗24，攻击力70%，攻击次数6，攻击距离400。

精准枪（二转）：提高使用枪时候的命中率和熟练度，攻击力，满级20级，提高熟练度50% ，提高命中率60，提高攻击力20。

机械推助器（二转）：增加坐在机械时发动攻击的速度，需要机械召唤1级，满级20级，法力值消耗20，持续时间200秒。

原子锤（二转）：敲击地面，敌人受到强大的震动攻击，一定几率进入昏迷状态，满级20级，法力值消耗65，攻击力400%，攻击数目6，100%的几率使得怪物进入昏迷状态3秒，攻击时35%的几率无视怪物的防御力。

火箭助推器（二转）：发射火箭引擎，使得自身可以飞到上一个台阶，落地时攻击左右两方最近的6个敌人，满级20级，法力值消耗30，攻击力360%。

时空门GX-9（二转）：召唤时空门，召唤两个后两个时空门之间可以相互传送，召唤第三个时空门时第一个时空门会消失，不需要消耗魔法石，满级10级，法力值消耗50，持续时间300秒。

防御盔甲（二转）：一定几率爆击来自前方怪物的触碰攻击，或对其造成反击伤害，满级20级，爆击几率30% 对怪物伤害500（是500不是500%）。



冒险岛是大多数玩家玩过的最早的一款横版游戏，之后出现过几款同类型的游戏，但内容上相似度很高，相比较而言，冒险岛或许更为成熟一些，可玩性更强一些。

编/肥龙 美/哈秋



桃花源记

梦回桃花源

S 好玩指数	官方网站 Leyoo.com	回合角色扮演
	游戏公司 深圳淘乐	
	游戏现状 精英封测	

推荐人群：休闲、高中、大学等学生群体

《桃花源记》是由深圳淘乐网络公司自主开发的一款2D回合制网游。游戏是根据我国东晋末年著名的隐士及诗人陶渊明名作《桃花源记》所改编，以逃避迫害和抵抗秦朝暴政为背景，致力于营造一个恬静美丽、无忧无虑的世外桃源。通过玩家角色的奇遇与成长，为玩家逐步揭开关于桃花源的神秘面纱，把一个清新脱俗、超然物外的世外桃源幻境展现在每个玩家的面前。

游戏画面

如果把游戏比着人，那么游戏画面无疑是人的脸，《桃花源记》这张脸无疑是非常漂亮的。逛了几个场景地图，都是以清新唯美的国风为标准，看起来确实很像一个与世无争的世外桃源。



音乐音效

登录界面和新手村桃溪镇的音乐非常灵动飘逸，和主题能够达成完美的统一，给玩家较强的第一印象。此外，每个不同的场景音乐也是不同的，能够较好地烘托出场景的风格。音效主要体现在战斗当中，不同的玩家角色以及召唤兽/怪物，在攻击/受击/施法时均有不同的声效。

游戏系统

操作系统

游戏操作依然是鼠标+键盘，鼠标可以与游戏内人物对话、行走移动等操作。支持部分自动寻路。键盘可以通过快捷键迅速查看地图、任务、宠物等信息。



职业系统

《桃花源记》首创回合制网游转职系统，玩家10级之后可以选择加入三大宗派中的一个。随着玩家等级不断提升，还可以转职进阶职业。

轩辕：主物理攻击技能门派，擅长物理攻击。

昆仑：主法术攻击技能门派，擅长法术群攻。

逍遥：主治疗辅助技能门派。擅长封印和治疗。

游戏前50级没有加点，所以玩家在对自己的职业不了解之前，不需要为怎么加点而烦恼。就算50级后加错点那也毋须担心，因为游戏中玩家有一次免费洗点的机会！

装备系统

游戏装备八件：头冠、武器、护腕、腰带、戒指、衣服、腰饰、鞋子。从目前来看，装备按照品质划分可分为：白、绿、蓝、紫、橙色五个档次，橙色最为稀有。

任务系统

《桃花源记》中有丰富的主线任务和支线任务，大体分类为：主线任务、支线任务和日常任务。不同现在市场的那些全自动游戏，《桃花源记》中主线支持自动寻路功能，玩家可以通过连接查询目标位置，但是得手动点击过去。而且其对白形式采用的电影幕的方式，增加了主线故事气氛和玩家的带入感。



游戏总评

缺点

有些系统看来还不够体系，看起来有些乱。

某些技能特效还是不够炫，有遮挡效果。

个人感觉开发度还较低，很多东西没有出来，望能加速开发。

优点

上手简单，沿着主线任务，很快的就可以升级到10级。

画面清新精美，场景画面让人浮想翩翩。

钓鱼、上古密境等玩法比较休闲，很适合工作之余放松。



总的来说，《桃花源记》其客户端较小而内容丰富，社交系统也很健全，方便玩家之间的交流。个人感觉，和目前市场上的同类游戏相比，属于中上之流。如喜欢回合制网游的话，不妨一试。



武侠就该招随武器动

玄武豪侠傳

昱泉国际是一家老牌武侠游戏开发商，对于老玩家而言并不陌生，它就是开发了早期的笑傲江湖Online（已倒闭）和流星蝴蝶剑（不怎么赚钱）两款游戏的游戏开发商，这两款游戏并不是完美的笑傲江湖Online和久游的流星蝴蝶剑Online，当然也开发过一些电视游戏。这两款游戏都是武侠题材的游戏，在武侠游戏尚未普及的年代将武侠演绎得淋漓尽致。

延续超强武侠打击感

玄武豪侠传Online的战斗打击感及爽快感是目前市面上非常突出的，尤其是移动式战斗跟任意切换武器，战斗中操作角色移动并施放技能十分流畅。连斩系统让玩家充分体验震撼全场的武打爽快感，咫天镜的设计将扮演引路者角色带领玩家穿梭天道轮回阴阳流转的元魔界门，游走在仙、人、魔共存的奇幻江湖武林世界中，在各大门派间创造自己的绝世传奇。

体验式武侠如今已经深入人心，但在早些年能够有这样体验式感受的武侠游戏只有昱泉国际开发的两款作品。在金山的剑侠情缘3Online、久游的流星蝴蝶剑Online以及蜗牛的九阴真经中都有轻功系统的内容，玄武豪侠传Online也有，轻功系统设计初衷是为了让玩家体验新武侠，感受真实的飞檐走壁的江湖世界。为了增加玩家的适应感，玄武豪侠传Online保留了流星的二段跳的设计，承袭昱泉在“笑傲江湖”以及“流星蝴蝶剑”的经验，让刚入门的玩家不会因为不熟悉轻功，而导致在对战上的劣势。高等绝学上昱泉国际会开放更高等的轻功，就像笑傲当初有七级轻功一样，使用高等级轻功时就如同腾云驾雾般。

好玩指数			
A	上市日期	2011年一季度	武侠
	开发公司	昱泉国际	
	游戏特点	武侠代入感很强，打击感强	

推荐人群：喜欢武侠游戏但不介意画面粗犷的玩家

四大职业，双重性别

昱泉国际在12种武器的特色玩法上，以一般角色扮演题材战、法、贼、牧等概念与东方武侠特色相结合设计出四大职业，每种职业都能体验到三种武器的玩法，大大丰富了玩家的游戏体验。玩家在进入游戏选择界面时就可以看到四个不同职业：用枪的军神、用拳脚的武圣、用琴的天音、用剑的剑侠，军神、武圣、剑侠都是近战职业，天音是法术类远程职业，每个职业都有男女。

玩家在游戏里可以装备很多把武器，比如剑侠可以装备三把不同的武器，释放某一种武器技能时，系统会自动把武器切换成对应的武器，技能变换也会自动的更换武器，这在武侠类游戏中是首创。同时，游戏的战斗技能有一定连招的感觉，在使用一个技能之后会有一定几率出现增益性魔法，而在这个增益性魔法持续时间内可以释放另一个技能，然后又会有一定几率有连锁增益性魔法，从而产生连招效果。

在这里，特别需要说明的是技能施展过程必须是静止的。



角色选择



昱泉的美工不够给力

昱泉一直有着自己的引擎，而这个引擎似乎并不能提升游戏对画面的表现力，从水流效果以及颜色对比，到技能释放效果以及草丛的效果，都只能算是比较中庸，精细是绝对谈不上的。但比起几年前的那两款作品，自然是精细了许多。如果你的机器配置不错，显卡表现效果也不错的话，还是可以感受到不错的画面效果的，对于大多数平庸的机器而言，那是一种奢望。



一般机器跑出来的画面效果



比较不错的机器跑出来的画面效果



A 好玩指数		
上市日期	2011年年底?	冒险奇幻
游戏公司	图腾工作室	
游戏特点	像阿凡达那样拥有贴心的飞行坐骑	

推荐人群：喜欢武侠游戏但不介意画面粗犷的玩家



暴风图腾 像阿凡达那样战斗







阿凡达上映那会是三维巨幕（也就是俗称的3D+IMAX）最为流行的时候，很多人通宵达旦的排队就为了能买一张高价票，后来……我回家随便下了部，接电视看了几遍，省下的钱吃了一顿很美味的印度菜……扯远了……提到阿凡达是因为这款游戏在某些方面的设定让我很随意的想起了这部电影，而这款游戏据说只是由一个10人的团队开发制作而成的……

希望拥有一只心意相通的飞行坐骑?

17173上放出了一段暴风图腾的体验视频，在游戏开始时展示的就是飞行系统，也是游戏中最具特色、最像阿凡达的一个系统。玩家可以骑乘在飞行坐骑之上，在任意高度飞行，玩家可以控制的方向涵盖了左右上下以及前方，往后退大概是不行的。飞行到目的地可以离开坐骑，下地行走，请注意，这时候坐骑会与玩家分离，并且在原处等待玩家，这样的设定是其他游戏所没有的。

在很多年前还有一款飞行游戏，名字叫"飞飞"，当然现在也还在运营当中，这款游戏也是可以在空中飞行的，在当时还引起了一股飞行热潮。而全方位开启的坏处在于，你不知道什么时候就卡在半空中，在很多地方都会产生漏洞，一旦有漏洞，就很容易卡住。游戏设计者们需要在设计程序的时候充分的考虑玩家的行为，而开放的内容越多，玩家可能做的另类行为就越多，没有考虑到而产生问题的可能性也就越高。

但，我个人认为，这个设定很有创意，让人眼前一亮……

撤去坐骑，这只是一款暗黑风格的游戏

暴风图腾是一款暗黑风格的3D玄幻游戏，这一点从其公布的视频上可以很容易的看出，直观的表现是界面下方的两个球体（暗黑的招牌界面），含蓄一点的表现是人物的造型和职业的设定，在你进入游戏的时候就会很容易感受到。

游戏的职业大致有几种，也很常规，比如近战的战士、远程的法师，可能还有弓箭手，



而技能使用的时候也会有一定的光影效果，有些技能需要冷却时间和咏唱时间，这些都是暗黑类游戏所特有的，很符合玩家的习惯。我注意到视频中武器的颜色变化，有些玩家的武器会发出有颜色的光芒，可以确定的是武器的光芒与玩家的技能无关，那唯一剩下的可能性就是与武器的强化有关，可能会是强化到一定级数之后发出光芒，也可能是装备了宝石之后发出光芒，这两种方式都是暗黑系游戏所特有的设定。





我们所看到的仅仅是视频而已，我能想像这款游戏在制作过程中可能会产生不少问题，但仍然希望它能够尽早的与大家见面。我挺喜欢这样的游戏创意的！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



某位同学看到我在聊个斋中的痛苦经历之后企图用桃园Online来抚慰我的心灵，因为刚好这款游戏的游戏类型也是卡通回合制，而且人物造型清新亮丽，画面场景独具特色，这些评价我都认可，游戏也制作的比较不错，但回合游戏只是画面好或许是不够的，我们更应关注玩法内容。

桃园 将星录

多一排位置的好处

聊个斋的3x3系统让我非常抓狂，这就意味着，如果我设定一个攻击职业，一个辅助职业，一个控制职业的话，打一个普通头领需要半小时的时间，战斗力完全跟不上；普通的2x5的阵容下没有一个玩家可以借助位置优势来躲避攻击。桃园Online的游戏形式看上去刚好是这两种形式的结合体，3x5的阵势可以在右下角的格子中查看，有玩家的格子会被颜色填满。按照以往的经验来看，游戏可能会有两种设置，一种是将前两排作为战斗的位置，最后一排用来防御，像聊个斋一样；另一种是前两排作为近距离攻击的玩家的战斗位置，第三排则是远程攻击职业的玩家的战斗位置。无论怎样，十五个格子可以变换出很多种不同的策略。


双方各十五个格子


剧情人物总是喜欢出来凑热闹


无厘头的通往龙宫之路

画面和宠物都可圈可点

如果说场景画面算得上无厘头，那宠物简直就是制作出来博人笑容的天使，游戏开发者在场景和宠物的制作上耗费了大量的幽默细胞。比如去往龙宫的路上，你可以看到两边高出自己2倍多的海浪；身边和自己差不多高的宠物总是摆出一副憨态可掬的模样，跟在旁边，十分逗趣……你会从很多个细节上看到幽默的痕迹，并且会心一笑，而这是最为吸引大多数玩家的细节之处。

效果绚丽的代价

游戏中的技能效果非常绚丽，如水攻有白色浪花，火攻有火球从天而降，但，部分技能使用的时候会出现剧情，比如突然有一个桃园三结义中的人物出现做出“变身吧，我是希瑞”的动作，而大家都清楚，每次这样的动作都要耗掉不少时间。顺便我想简单的提一下技能的数值效果，比起那些动辄上万的老游戏，这款游戏的数字算是比较斯文的了，一般都是2-3位数。



能在2011年的年初看到这样一款极具特色的回合游戏，我很开心，只是年前恐怕没机会玩了！



这是一款容量只有130兆的超小客户端游戏，包含了打怪、对战、变身进化、养宠以及牧场、种菜等功能，是一款纯休闲的社区游戏。

庄园系统是游戏的精髓部分

征途2中也有庄园系统，但那只是玩家们生活的调剂品，而在精灵牧场中，庄园系统是游戏中最大的比重，打怪神马的才是生活的调剂品。庄园中的功能可以分为种植、养殖和建筑三部分，当然你也可以查看信息。农产品分为蔬菜、水果、药材、花卉、蛋类、奶类、毛类，它们都可以通过庄园劳作取得，各有不同功用。玩家的耕作需要一定的体力，体力除了可以通过时间来恢复之外还可以通过休息来获得。耕作的物品可以用于养殖，而建筑则是耕种和养殖的辅助硬件设施。

玩家获得的产品可以分为普通、精致、卓越、非凡、完美以及永恒几种品质，品质越高采摘时获得的庄园经验越多，喂养精灵的效果越好，动植物升级概率越大，售卖时获得的庄园资金更多。各种建筑物除去装饰效果外还有实际作用，比如水井，能节省一些来回跑的时间和操作；珍兽是精灵牧场的一大战斗特色系统，只有当庄园的吸引力达到一定的程度才会光临等。





开心网、QQ农场神马的都不能满足我们的游戏需求，唯有专有的社区游戏才能真正满足休闲人士打发时间的需要，绝不可错



不劳动的时候可以养宠

宠物也就是精灵，与其他角色扮演类的游戏属性相似，有基础属性也有高级属性，除了属性成长外，还有着六项先天资质，分别对应六项基本属性。资质越高，升级时提升的基本属性值也越高，分为垃圾、普通、良好、优秀、珍惜以及极品。除了战斗和任务等常规方式外，还可以通过喂养来增加精灵的经验，快速提升精灵等级。精灵世界里小精灵们的性格是多样的，有认真、急躁、调皮、冷静等24种不同的性格，玩家可以自行改变宠物的性格。玩家甚至可以通过农场劳动获得基因来对精灵的技能进行改造。

谁说休闲游戏不能有职业分类

除了农场和养成，游戏中还设立了战斗系统，玩家在25级时候将进行转职，游戏提供了四大职业专精供玩家们选择，分别是自然史、魔法师、异能者和机械师，而在玩家达到一定等级后，系统也提供了跨系修炼功能，只要愿意，你可以突破专精的限制，同时修炼四大职业专精，成为全攻全守的全能王。

好玩指数			
B	官方网站	mc.163.com	社区休闲游戏
	游戏公司	网易	
	游戏特点	比较成熟的社区休闲游戏	

推荐人群：喜欢偷菜和互动社区功能的玩家

DRAGON BALL® 七龙珠 ドラゴンボール

最可能还原动画内容的网络游戏



A 好玩指数	上市日期	2011年年底?	奇幻角色扮演
	游戏公司	盛大	
	游戏特点	动画中的人物和场景都能在游戏中找到	

推荐人群：喜欢七龙珠动画又喜欢角色扮演游戏的玩家

七龙珠Online是由韩国NET公司开发的一款3D角色扮演游戏，游戏改编自鸟山明著作《七龙珠》漫画，游戏画面保留了原来的风格同时增加了独特的内容并邀请原作者鸟山明担任游戏监制，流畅细腻的操作感受到许多玩家的热爱。这在当时引发过争议，当然我也没弄明白为什么这款游戏不是由日本公司制作的，而带上了浓浓的韩国游戏文化的色彩。



彻底的韩国式网游

说七龙珠Online带有浓厚韩国游戏文化的烙印不是没有根据的，因为这款游戏设定的等级上限是60，前半段主要靠任务升级，而后半段靠的是日复一日、年复一年的杀怪。玩家的装备系统，游戏中的装备分为普通防护装备和武器装备，防具分为头部、胸部、腿部、脚部、双手，另外还有项链、双耳环、双戒指等饰品。

每一件装备都有持久度，而持久度不是因你使用的次数来降低你的持久度，而你死亡一次降低10点持久度。但你死亡次数多次后，装备持久度为0时，你只有裸奔了。你会发现修理装备的费用会是你每天开销中的重头部分，这一点和魔兽世界相似。

动画剧情全方位表现

场景和人物造型不是动画剧情的唯一表现形式，还有职业系统、剧情副本以及变身赛亚人等内容，你会发现，这款游戏就是你所期望的游戏，你可以真实的融入悟空的世界。七龙珠Online中有固定的职业及种族系统，包括人类的武道家和气功师，那美克星人的战士和龙族，魔人的意魔人和大魔人。所有的玩家最初都只是小孩形态，到达30级后可以开始做转职任务，一系列转职任务过后，可以变身成为成年人，同时选择每个职业独特的流派与武器。而在这之前，所有的玩家的武器都只有拳套而已。当玩家到达50级后，还可以花一大笔钱学到变身超级赛亚人技能。

天下第一武道会

动画的剧情除了天下第一武道会会被表现于玩家之间的战斗之中外，还会表现在剧情副本任务中。玩家可以组队通过时空机器回到过去去挑战原著中著名角色任务，比如桃伯伯， 战斗的过程可以参考魔兽的副本内容，很考验团队协作。

在原作中故事是围绕着收集“龙珠”，召出神龙完成愿望为主线，这么重要的道具当然会在游戏中出现。在游戏中，第一次收集龙珠是以任务的方式完成的，收集完成以后去神龙召唤水池去召唤神龙，可以获得一个愿望。



非常不习惯韩国的反复打怪升级的设定，但是如果我操控的角色是孙悟空的话，可就另当别论了，每一个高手都是付出艰辛的努力才可以获得成长的……









倩女幽魂 -ONLINE-

有内涵的游戏值得回味

A 好玩指数	官方网站	qn.163.com	神话题材
	游戏公司	网易	
	游戏特点	有文化内涵的角色扮演游戏，带有深刻的网易烙印	

推荐人群：喜欢网易的游戏系统，又钟爱小倩的玩家

2010年推出了很多部小说改编的网络游戏，但这些游戏对文化挖掘的不多，游戏性又不强，玩不了三分钟就觉得腻味了。我不知道这种类型的游戏应该是偏文化的还是偏游戏性的，但倘若一款游戏没有多少可玩的内容，恐怕也没有人愿意关心游戏后面的文化内容吧？

在我看来，网易一直是一个好公司，因为他们推出的游戏作品虽然要经历很长时间的休整，却都相对比较成熟，可玩性也非常强。所以，如果你要问我2011年有什么改编游戏是值得体验的，我一定会从网易的游戏中选，比如这款倩女幽魂，就非常不错。


兜率宫场景

网易专有的七十二变系统

与网易的其他游戏作品一样，七十二变系统仍然是一项技能，不属于战斗技能，拥有自己独立的界面，一共72级，每个职业达到10级后都可以找采薇翁学习，通过主角经验和金钱来升级；每升一级会增加多种可变身的怪物。使用七十二变技能需要有怪物的魂魄，魂魄由对应怪物的魂和魄放入乾坤袋合成而来，怪物的魂和魄在打怪时会掉。变身后不仅有外观效果而且能力也有所增加，一直到持续时间结束为止，但是如果中间玩家死亡或者下线则外观与能力均不存在。


蟠桃园的小仙女

玩不完的活动

游戏中有三十一种活动，涵盖常规活动、休闲活动与周末活动三个方面，也有一些比较特别的任务，比如出家系统。玩家可以申请出家，然后进入一个特殊的场景，完成各种任务，达到一定数量之后可获得特殊称号。出家的玩家若要还俗可以由另一位不在冥想状态的玩家花钱赎回。这个任务没有任何特别的好处，仅仅有一个特殊的称号而已。游戏中也有一些其他的系统，没有太多功用，仅仅是为了娱乐和收藏，比如沧灵邮宝，就是一个以集邮为主要目的的玩法，当玩家将集邮道具添加到自己的收藏中，或者达成某项收集条件，便会在沧灵邮宝中再增加一个收集，并获得额外的奖励，奖励不多但能吸引不少喜欢收藏的玩家。


杭州纯美雪景


众鬼抬轿，好不气派！

天有不测风云

天气系统是游戏中特有的系统，刮风、下雨、闪电等天气都会对玩家的某些技能有所影响，不同的天气玩家在使用技能的时候都能产生意想不到的奇特效果，比如冰元素攻击在下雪天就会效果变的特别突出，火元素攻击在晴天才有利，而到了雨天，雷电系才能发挥出更大的威力等。也就是说，玩家可以在不同的天气下选择更适合该天气的属性技能以便获得更好的效果。

四大门派八大职业属性可叠加

游戏中有四大门派八大职业，分别是刀客、方士、甲士、魅者、射手、侠客、医师和异人，每个职业的技能都分为四个系，每个系的技能根据其关系而排列，形成了一颗技能树。人物出生时自带四个技能，包括一个物理攻击、一个轻功和两个职业技能，其余技能需要学习，学习时需要消耗技能书。玩家除了本身的属性成长，还有法宝、装备等辅助增强属性，所以玩家之间很容易拉开差距，想要追求极品必须从多方面下手。


天宫场景

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



代理的游戏中呼声最强烈的恐怕只有第九大陆、洛奇英雄传以及最终幻想14，其他的要么还没被代理，要么是时间上赶不上2011这个点，要么就是没有多少人关注……

备受期待的第九大陆

好玩指数			
S	官方网站	c9.qq.com	奇幻角色扮演
	游戏公司	腾讯	
	游戏特点	动作性强、画面优秀	

推荐人群：喜欢打击感或者喜欢跟风的游戏

先把机器配置提一提

有人说格斗游戏的精髓在于打击感，也有人说格斗游戏的精髓在于画面，我觉得格斗游戏的精髓在于不卡，好的机器不光可以顺利运行游戏，还能表现出豪华的画面，有了好画面，打击感也就出来了。

以前有一位读者指责我说，你说的那些画面很好的游戏为什么到我家的机器上跑的时候就脏兮兮的，别说细节了，就连人都有棱角。这其实和买电视是一个道理，商场里的电视播放的都是高清的碟片，再垃圾的电视都是色泽清楚、画面精细，但买回家之后发现原来根本不是那回事。游戏也一样，你所看到的那些宣传图片都是高配置机器所截出来的，你所看到的最低配置只够满足你效果全关顺利运行游戏的需求，想要看好的画面，就需要提升一下硬件。这一点对于第九大陆来说很重要！

谁都可能是高手

游戏采用W、S、A、D控制人物，鼠标移动转换视角的方式，采用各类组合键释放出各类技能，这是通用的战斗组合，只要玩过游戏的都能习惯。第九大陆的战斗方式十分类似电视游戏，游戏中你看不到移动的光标，鼠标的移动带动视角的转换，人物在打斗的时候有范围判定，采取的是“无目标”的战斗模式，视角的转动、人物的移动将直接决定你是否打的到怪，怪是否打的到你，你不需要是一个天生的高手，有时候盲打也能不小心击中目标。

但对于格斗游戏来说，是否能够顺畅的打出连击是区别高操作和普通操作的重要因素，在第九大陆中连击靠硬直，反击靠霸体，快而不破，攻其不备。释放技能需要的僵直时间以及技能的动态效果会让原本很顺畅的连击突然卡壳，这对于追求格斗顺畅度的玩家而言可能会有些许不爽。

在细节上下功夫

前面提到，第九大陆是一款配置要求挺高的游戏，游戏中存在着大量的游戏特效，而这些游戏特效是游戏的灵魂部分，会让你的游戏体验骤然升级。游戏中存在大量可破坏的场景，路边的箱子等都可打破、打碎，并会出现水花或者爆炸等特效，这种效果与《地下城与勇士》中的特效完全不同，你会感觉身处立体的世界之中。



2011年可能会出现很多款更好的游戏作品，这十款游戏也未必就是所有玩家心中的佳作，但这些游戏作品处在2010与2011的分界点上或多或少的代表了某一种游戏题材，而这些游戏题材中或许就会有你所喜欢、所期待的。你或许要问我：笑傲江湖呢？流星蝴蝶剑呢？九阴真经呢？你想要将武侠置身何处？并非这些游戏不值得体验，而是，请你往后翻，他们在后面等着你们……







探秘九阴真经

其实，我应该感谢某位读者，因为他的执着，我较早的看到了这款游戏，能这样近距离的面对游戏对我而言很是欣慰，倒不是为了看到玩家所不能看的而沾沾自喜，是因为我能够完全的站在那个地方看到真实的游戏，并且能将我所看到的、感受到的告知各位读者，我感到很荣幸。

S 期待度	发售日期 2011	武侠
	游戏公司 游戏蜗牛	
	游戏特点 画面精细、武侠代入感强	

推荐人群：喜欢武侠氛围，机器配置不错，对游戏品质有所追求的玩家

第一印象看公司

游戏蜗牛是一家什么样的公司我没有办法给出一个完全的定义，但是他们所处的办公环境很让我羡慕，泳池、球场、环形办公室以及闲云野鹤般的花园式办公园区给我留下了深刻的印象，除了进门需要穿上鞋套让人费解之外，都足以让我梦寐以求。我个人觉得工作环境的风格通常可以体现员工的一部分个性，越感性的工作环境越容易产生创意，当然是天马行空还是切实可行还要看开发实力，对于蜗牛的评价由诸位自己来给吧！都有了。





你看得出这是游戏公司吗？



这样的装修风格我很喜欢



大大小小的模型出现了几次



这扇门据说是他们颇为得意的创意作品

第二印象看视频

在大篇幅的介绍游戏之前，我想给大家谈一谈视频，因为在我到游戏蜗牛面对面的接触到游戏之前，我看到的是蜗牛公司播放的几部视频，当然也有即将推出但还没有推出的新视频（据说这是众多玩家翘首期盼希望看到的最新视频）。

我对视频的理解是，尽管现在市面上大部分游戏的视频都是采用实景，并且制作的非常有感觉，但能表现的只能是游戏的一个概念性内容，比如游戏的画面究竟好不好，游戏是什么类型的，游戏的大概玩法，有时候也会针对某个特定职业表现他的招式路数以及技能效果。我从整个视频观看过程中得出如下结论：

1. 这是一款武侠题材的游戏
2. 这是一款画面不错的全视角游戏
3. 游戏中的场景和门派贴近现实
4. 水面的打斗是游戏的一项特点，且效果让人惊叹，挥剑卷起水花的游戏比较少见
5. 游戏中有轻功的玩法

好吧，视频真的不能代表什么，游戏的好坏还是要看游戏，现在就让我们开始体验这款期待度挺高的武侠游戏！



视频中的水面打斗



视频中的少林门派

九陰真經

http://9yin.woniu.com

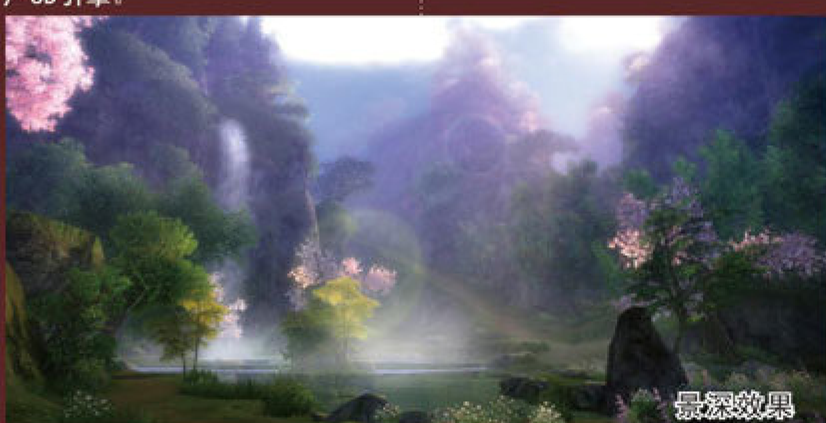
第三印象Flexi引擎

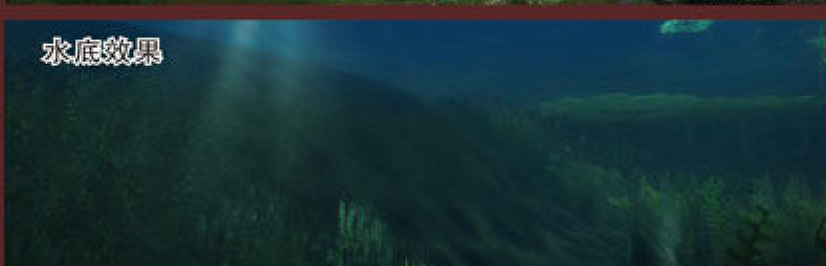

巨型场景

作为蜗牛耗时4年研发的重点产品，要介绍《九阴真经》就不得不提及这款游戏所采用的研发代号为“Flexi”的引擎，它是一套完全由蜗牛自主开发的全新3D游戏引擎，包含游戏客户端、服务器、内容编辑工具，支持高端开发团队的基础项目建设。在Flexi引擎研发过程中，相关工作人员参考了国际上的大量图形学论文，同时也融入了很多蜗牛公司自己的创新设计，使这款全新引擎在系统架构方面的创新十分突出，它是一个高度可扩展的系统，在未来还能随着公司和玩家需求的变化不断融入最新的技术，是一款非常强大且实用的国产3D引擎。

也正是基于这款优秀引擎的不俗表现，使得《九阴真经》能将轻功效果表现得出类拔萃，如空中三段跳、蹬墙行走、水上漂等等武侠小说中的情景都会在游戏中由玩家来切身，自由驰骋。

而在画面表现方面，这款引擎确保了《九阴真经》能支持经过高度优化的完全动态实时光影，动态的人物阴影、树叶摇动时的投影以及阳光透过水面折射后产生的光柱都会让玩家身临其境。同时游戏为了兼容低端机器配置的玩家，Flexi引擎也支持传统的静态光影效果，用很低的配置就可以获得很好的游戏画面效果。


景深效果


水底效果


世界地图

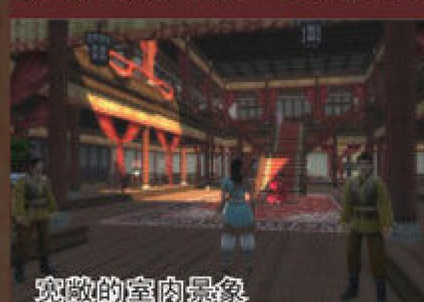

城市与野外

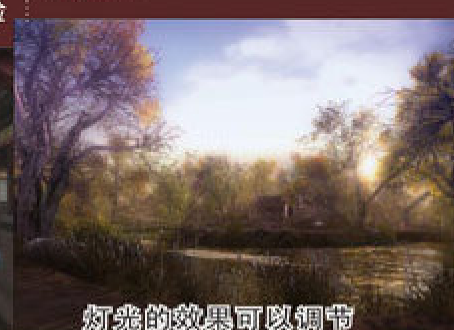
提到地图就必须提一提场景，无论是解码器中的场景还是游戏的实景都带有浓厚的历史特色，这样的场景氛围营造的好处在于给玩家一种强烈的代入感。城市中的建筑都是取景于现实场景，细节部分也有深层次的渲染，野外部分花草树木栩栩如生，死水清澈，流水荡漾，纹路清晰，无论是远景还是近景都刻画的惟妙惟肖，九阴真经的画面效果在目前主流的武侠游戏中应该都算得上是出类拔萃的，包括明年将要推出的那几款著名武侠游戏。


第二层地图


海边山村

千灯镇是我们真正完全参观过的一个小镇，小镇不大却五脏俱全，古朴的房屋搭配砖石小路，再配上古装缓行的路人，你可以感受到一个真实的武侠氛围。有些房屋是可以自由进入的，比如服装店、杂货店、武器店等，并没有设定转接，直接就可以看到里面的景象，内部环境也非常宽敞。需要特别说明的是游戏中的天气效果，虽然在体验过程中并没有感受过除了艳阳天之外的其他气候，但由于游戏是3D画面，所以玩家从不同角度看到的画面灯光效果是不同的。官方解释说这是一种特殊的效果，玩家不仅可以感受到不同角度的不同光效，还可以自己设定灯光的效果，这样的显示效果比其他游戏的单光源环境的显示效果要好很多。


宽敞的室内景象


灯光的效果可以调节

第四印象画面风格

九阴真经所处的时代是大明王朝，对于这一点无需反复认证，只需要翻看一下大地图，对比人物的服饰特点就可以得出结论。大地图分为三层，第一层是按照区域划分，分为西北、西南、江南、华北、中原以及金陵六个大区，大体上是遵照了当时的明朝版图的格局来设计的；第二层是每个区域内有不同的城市，比如西北区有唐门、凌霄城、成都等城市，这些城市中也有些是门派地图；第三层实际上就是一张完整的地图了，只不过地图的面积比较大，通常全视角武侠游戏都会采用这种无缝衔接的技术，而因为地图的面积比较大，所以会有区域的划分，比如某块区域是城镇，另一些区域是野外。


武侠小镇的氛围


调节的界面

武侠必备之驿站系统

地图不仅包含着场景和设施，还包含着自动寻路的路径设定以及驿站系统的设定。驿站系统是现今主流武侠游戏的必备系统，玩过剑侠情缘3的读者朋友可能也会自然的将这两款游戏放在一块比对。

在九阴真经中，玩家可以从地图系统中方便的查看大明王朝驿站分布点，以几个城市为中心，按照区域进行辐射，构成网状的交通线路，玩家从任意两个地点之间通过驿站传送的次数不会超过6次，比较方便。





驿站分布图

九阴真经采用了与剑侠情缘3相似的乘坐方式，玩家与驿站的游戏人物对话后，就会自动的乘上马车前往目的地。马车行进的过程是无法跳过的，玩家也不能在这个过程中做其他的事情或是终止乘坐马车，同样，玩家在马车上也不会遭遇到其他玩家或者怪物的袭击。如果你要问我在这个系统上，九阴真经与剑侠情缘3的差别在哪里，我可以说出两点供大家参考，一是九阴真经的马车造型比剑侠情缘3的要豪华一些（一个是厢式马车，一个是平板）；二是九阴真经的马车行进路线比剑侠情缘3要长许多。

关于寻径的内容，只是我个人的猜测，在演示过程中看到相关的元素，但并不是完成品，所以只能自己猜测一部分内容。我所感受到的有两个方面的内容，一是寻路系统是存在的，二是任务的游戏人相互间的距离并没有涵盖到偏远的野外，至于游戏内容是否与我猜测的相同就要看最终出现的产品了。


▲ 豪华的厢式马车

招数效果源于武侠套路

武侠套路的招式效果是九阴真经的视频传达出的最主要内容，能称得上真武侠的游戏，都必须在招式效果上下足功夫，当年的流星蝴蝶剑之所以赢得众多玩家的追捧就是因为他们在武功套路上有所建树。

敬业的官方设计人员用模拟器演示下两个人物之间的对打动作，每个动作间的帧数不高，放在实际游戏中就是一个连贯的动作，但这部分我不想详细的解释，因为没有几个人会去盯着对方的招式来进行反击，但招式的效果对于玩家而言必须是精细的，而且帧数也不能太长，这样既不会浪费太多时间在无谓的动作上，亦不会因为动作僵硬而心生抱怨。我可以很负责任的说，招式的效果上，九阴真经做的不错，赏心悦目。



技能与等级没有必然关系

相信诸位关心九阴真经的人士应该听过九阴真经的一个重要的宣传特点，那就是无等级差别。没错，确实没有等级差别，但不是说武侠没有境界概念，相应的，表现在技能（也就是武学）的差异上。

武学的部分我只是看了个大概，而根据我所直观感受的内容，我可以传达给大家一些内容。玩家可以学习各种类型的武学，除了可以按照武器的类型来选择之外，还有实招、虚招和架招之分。玩家学习的套路数会在界面的左下角显示，修为点数也会在左下角显示，同时玩家可以通过招式总览查看可以学习的招式。

每一种招式都有一定的等级，玩家可以用修为点数来提升技能的等级，修为点数需要在游戏中获得，包括可以通过做任务获得一部分，当然，获得的途径应该有很多，因为招式的数量很多，需要的修为点数也很多。



据说这只是随便学了几个的状态

除了招式类的武学之外，玩家还可以学习内功，在武侠小说中，内功是考核高手与新手的唯一标准，一个不懂内功的人是成不了大侠的，小说作者总是将学习内功的过程描绘的比较辛苦，主要表现是从小学，学到老，学到死。在九阴真经中，内功的效果表现在增强玩家的属性，这样的设定带来的效果在某方面等同于提升等级，另一方面，玩家有不同的内功属性表示玩家可以随时选择不同的属性成长，这样的设定比较特别，也算是首创。


内功系统

九阴真经中的轻功的种类是所有武侠游戏中最多的，你也可以将这些种类的轻功视作不同的动作，比如你想连续跳两次可以用两段跳，想要连续跳三次就用三段跳，想要在水上跳就用点水跳，想要在水面上行走可以用踏波行，想要在墙面上走用游墙功……每种轻功都有不同的操作方式，而且要消耗一定的内力，喜欢这样设定的玩家恐怕要花一番心思来记住不同的操作按钮组合，且需要提升自己的内力值上限，以确保内力值支撑完成所有动作。



繁多的轻功类型

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

经脉这个系统无法直观的查看，但鉴于这部分由不同的穴位脉路构成，比较有可能出现的方式有两种，一种是通过某种属性道具来为每个穴位增强属性，道具的属性可能会按照金木水火土的属性来划分；另一种是玩家体验到一定阶段会自动激活一个穴位，获得一定的属性。当然这只是我的猜想，官方不肯透露，各位也可以发挥想象自己揣摩。有一点可以确认，游戏中有练功的功能，玩家席地而坐，极具武侠感觉。



经脉的修炼


有鱼群的地方

除了这些武学技能外，游戏中还设定了许多生活技能，比如玩家走到河边的时候学过钓鱼技能且携带工具的玩家可以使用钓鱼技能，看到草药的时候可以使用采集草药技能等，这些就不详细介绍了。


水上飞

武学的最后一个部分是阵法，大概的设定是，若干个玩家可以站在特定的位置上可以构成特定的阵法，也可以有特定的效果，但是具体如何表现恐怕只有等游戏测试才能看到了。

换装系统与装备属性

九阴真经中可以选择一定数量的个性化造型，可以从多个细节去调整出一个特别的人物来，同时，装备的外在表现是不同的，不仅仅是武器装备，还包括防具装备。玩家换上不同造型的武器或者衣服的时候，人物的外在表现都会发生变化。

装备的属性相对比较简单，但是即便是武器也对性别做了一定限制（也有男女都可以使用的武器）。装备本身也有一定的耐久度，至于能否打洞，实在不得而知。

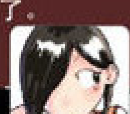


互动社区功能

互动社区的功能我并没有亲见，但是关心九阴真经的玩家应该都听说过此游戏的永不下线功能，玩家在离开游戏的时候可以选择要求系统代替做一些事情，比如摆摊、采集、钓鱼、练功等，而当玩家在做这些事情的时候仍然在游戏中存在，在线的玩家依然可以和他们进行互动，据官方介绍，互动的内容类似于互动社区，比如动他一下，或者你可以干脆把某个玩家卖去青楼，当这位悲惨的玩家上线的时候可以自己将自己赎回，也可能朋友实在看不下去了将他赎回，这样的游戏内容听上去格外有趣，但我并没有亲见，只有等到游戏进入测试才可以看到了。







朱朱：

以上就是本次蜗牛之行目睹的关于九阴真经的全部内容了，我需要特别说明的是，由于游戏还处在开发阶段，所以玩家在最终接触到游戏的时候所体验的内容可能与本期介绍的内容并不一致，这是比较正常的现象，因为游戏是通过不断修改而完善的，在修改的过程中可能会增加内容，也可能会取消一部分内容，所以诸位可以将本文当作一次纯粹的欣赏，游戏的好坏还需要实际体验之后才能感受到。



神仙传



综合评分	画面	音乐	操作	系统	内容丰富度
7.5	7	6	8	7	8

适合人群：喜欢仙侠题材游戏且对画面品质要求比较高的玩家

综合评价

玩起来挺顺手的一款游戏，虽然号比较难要，但游戏性不错。

一份精致的甜点

游戏类型：玄幻游戏

- 运营公司：第九城市
- 目前状况：即将二测

sxz.the9.com

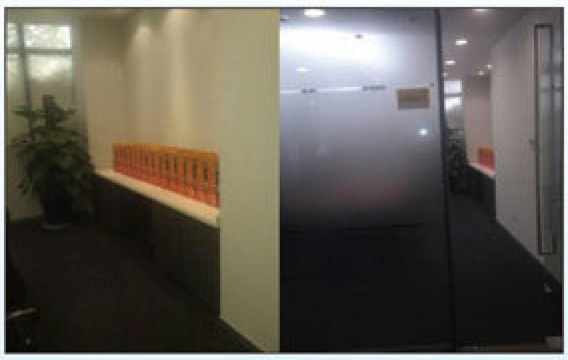
测试账号	凌义
测试时间	2010年12月11日
测试版本	公司内部玩家体验测试

早在10月12日的时候《神仙传》有过一次技术测试过，在七天的测试里，从第一天的严重掉线问题，到后几天的游戏错误漏洞都能很快解决，可以看出九城对这个游戏还是很用心的。官方工作人员和版主的态度也相当不错……两个月后，九城举办了一次小范围的试玩体验会，笔者有幸得到邀请参加了这次活动。



游戏之外的那些事

之前有新闻报道的九城玩家体验中心确实是有的，不过没有传闻中的那么夸张，总体布局类似于一个中型的网吧，服务器很稳定，没有出现当机现象。





经常参加线下活动有一个好处就是可以拿到很多的周边，而且可以体验到一些没有进行线上测试的游戏。在体验测试开始之前，九城的工作人员带着大家观看了游戏介绍，大致的说明了游戏的特色玩法和世界观，当然对于玩家来说，直接体验游戏才是王道。

因为之前电攻已经做了类似的评测了，这里笔者就挑出几个有特色的点为大家进行简单的说明。



八大门宗，七种武器



神仙传中有八个门宗，但是，首先要提醒一下，门宗不完全等于职业，门宗是构成职业的一个部分，这里要与传统的概念要分开。

门宗不是在创建角色的时候就选定的，而是在游戏中人物角色达到10级，通过指引任务加入的，加入门宗后，会获得一级门宗时装，到50级时，会获得二级门宗时装，门宗时装目前只会改变外形，没有附加属性。在官网中，门宗介绍页面的过场人物造型即为一级门宗时装，画面定格后的，为二级门宗时装。此外，佛门宗只有男性角色，精门宗只有女性角色。

《神仙传》的武器有七种，同级别的每种武器的伤害值一样，攻击速度和攻击距离不同，攻击速度分为1.8、1.5和1.2三种，攻击距离在武器上没有注明，主要通过五行技能和元神加成实现武器秒伤害的平衡。

武器对门宗没有限制，官网上每个门宗只显示了一种武器，而实际上每个门宗可以使用任何武器，但是每个门宗的元神只对两种武器有加成，这一点在初期选武器的时候要注意。

武器可以强化，强化有10个等级，强化失败会掉1级，武器还可以打孔上宝石。



元神系统

元神分为门宗元神和通用元神两种，一级门宗元神在人物角色达到20级时就可以获得，二级门宗元神和通用元神在首测中未开放，对等级限制条件不详。元神带有元神天赋，可以提供元神技能，一级门宗元神对某两种武器有加成，相当于武器专精，此外，拥有元神后，还可以进行元神变身，不仅外形发生改变，而且还会获得更多的增益状态。启用元神后，只要玩家打怪，元神就可获得修为，任务所给的修为元神无法享用，元神每升一级，将会获得一个天赋点数。

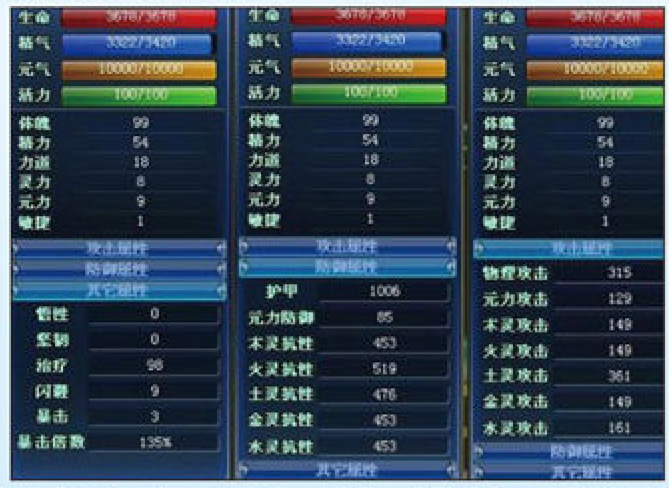


五行技能与伤害特性



人物角色到10级时可以选择主五行，40级时可以选择副五行，五行的选择以及五行技能的等级提升都是通过门宗NPC来完成的。

门宗对五行没有限制，每个门宗都可以从五行中任选，选择不同的五行，会获得对应的五行技能，每系五行共有八个技能，但是有一点非常重要，选择游戏推荐的五行做主五行时，会获得两个门宗特有技能来替换原有的普通五行技能，并且使用门宗前缀来加以区别。副五行的选择与此类似，只是副五行的选择游戏没有给出推荐，并且不是用门宗特有技能来替换原有技能，而是产生变异的五行技能来替换原有的技能。



在神仙传中，人物的对外伤害不是分成物理攻击和魔法攻击两种，并且以其中一种为主要伤害方式，而是由三个部分构成，对应于人物的三个属性，分别是力道、灵力和元力，这三个部分不分主次，各有所用，力道对应于物理攻击，灵力对应于五行技能输出，而元力则是专门用来打怪的，对玩家是没有作用的。

这里要说明一下，初期，五行技能冷却时间较长，且技能较少，所以输出主要靠物理攻击，而在中后期，随着技能数量的增加，输出主要靠五行技能攻击。此外，人物升级后，人物属性不会增加，人物属性主要是靠装备来提升的，所以不存在加点的问题。

灵兽与坐骑



在10级前有个指引任务，会教玩家如何抓灵兽，之后，玩家还可以进入须弥灵谷进行抓灵兽。灵兽有装备，有技能，能炼化，可以生育下一代，可以和主人合体，功能很全面。

灵兽分为三种，分别是成年、宝宝、宝宝变异，在这三种中变异宝宝是最好的，抓到灵兽的第一件事情就是去寻找灵兽鉴定师广寒仙子去鉴定，不同的资质对应不同的成长率，直接影响灵兽加点时获得的属性成长，当鉴定出的资质不好时，可以通过使用还童丹对灵兽进行还童，然后重新鉴定，还童丹来源不详，估计是商城购买。还可以通过使用根骨丹来提升灵兽的灵慧，从而提高灵兽的成长资质，根骨丹可以通过炼化有根骨值的灵兽来获得，在增长灵慧的时候不同阶段要用不同的根骨丹。根骨丹分为初级根骨丹、中级根骨丹、高级根骨丹和顶级根骨丹。

灵兽的技能分为主动技能和被动技能，主动技能需要玩家点击释放，被动技能是由灵兽性格触发，灵兽的性格可以通过修行来提高，同样修行可以提升灵兽等级，不过会消耗灵兽的快乐值，快乐值低于60，灵兽将不能召唤。



坐骑分为旅行坐骑和战斗坐骑，两者的区别在于，战斗坐骑允许玩家在骑乘状态下战斗，而旅行坐骑则不能。坐骑都可以提升移动速度，但是首测未开放相关功能，故笔者无资料。

神仙传

说实话，这次试玩活动的时间不长，很多内容都需要在官方人员用超级指令的帮助下才能体验到，但可以看出神仙传在经过两个多月的更新后，已经比一测完善了很多，只要二测开始的时候服务器“给力”的话，绝对可以成为新年的黑马。



综合评分	画面	音乐	操作	配置要求	流畅度
7.6	8	8	8	6	6

适合人群：喜欢卡通游戏及对战游戏的玩家

综合评价

玩法比较休闲，但是目前开放的测试内容太少，不够给力。



这款游戏被众多玩家广泛关注，每天求号之声不绝于耳，盛况空前。能有这样大的影响力除了代理公司和开发公司都是知名公司之外，还有一个很重要的因素，那就是游戏中的人物是可爱的泡泡。中国的玩家最早接触这个形象是在休闲游戏泡泡堂中，而之后跑跑卡丁车中也看到了同样的形象，尽管两款游戏的形象互相宣称自己不认识对方，但是从造型上看却有系出同门的深刻烙印。不光是游戏中，即便是玩偶市场上也经常能看到这样可爱的身影，当年我可以想尽办法收集了一套泡泡公仔呢……

游戏类型：卡通第三人称对战

■运营公司：盛大

■目前状况：首次测试

Bf.sdo.com

泡泡战士 CRAZY SHOOTING 让子弹飞一会

灰太狼皮蛋与红太狼黑妞

泡泡战士中有七个角色，但本次测试盛大只开放了两个角色：皮蛋与黑妞。另外五个角色分别是宝宝、小怪、小强、葱头和胖墩。人物除了造型和颜色不同之外，属性上没有任何差别，其实游戏本身也没有属性上的差别，只是在武器和装备上会有所差别。







大厅里人一般不多



完全没有属性概念

游戏的格局

游戏的格局被划分为三个部分，新手教学是一个单独的部分，但不包含实战演练；广场大厅是玩家开设或者加入房间游戏的场所；商场则是购买道具的场所。在进入实战区之前，玩家都会聚集在中间的广场内，尽管广场的空间并不能实际容纳多少人。大多数情况下，玩家会聚集在广场大厅而不是中央广场，所以你很容易在中央广场中找到自己。而游戏依然采用了流行的开房间的方式，事实证明，这样的方式最适合休闲游戏。

新手任务能搞清楚全部操作

新手任务的过程是傻瓜版的，只要你能看明白汉字就能搞清楚步骤，但如果你想跳过这一步，只要牢记这些操作规则即可，但任务奖励的物品是商城货币，可以购买一些装备，建议大家还是抽空做一下。

操作方式

方向控制：左右移动鼠标

行动控制：W、A、S、D分别为前、左、下、右

前翻滚：W+W+空格

后翻滚：S+S+空格

左翻滚：A+A+空格

右翻滚：D+D+空格

跳：空格

补水枪：R

主武器：1

副武器：2

射击：左键

打破泡泡：左键



水枪射击练习





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

两种模式，五张地图


道具模式


道具功能介绍

相信喜欢这款游戏的玩家中有人已经体验过韩服，或者对韩服有着一定了解了，在韩服中游戏中共有四种不同模式：对战模式、合作通关模式、抢星星模式以及僵尸模式。而在国服的测试版本中目前只开放了两种模式：竞技模式与道具模式。

竞技模式是使用泡泡战士的基本规则“泡封”、“击爆”、“营救”来较量实力的模式，只有努力打击对手、帮助队友才能获得胜利。道具模式则是可以使用战斗中掉落道具的有趣模式，根据道具的种类，可以帮助队友或者给予对手更为强劲的攻击。


竞技模式

游戏地图的种类也不能算多，目前开放的地图数量只有五张：森林遗忘山洞、泡泡村水路公园、沙漠之路上的决斗、森林小乐园和泡泡村胡同，当然你也可以选择全随机模式，让系统自动分配地图。每张地图可以容纳的人数不同，复杂程度也不同，对于新手玩家而言，建议选择森林小乐园地图，相对比较简单。模式虽然不同，地图却是相同的。


森林遗忘山洞


泡泡村水路公园


沙漠之路上的决斗


森林小乐园


泡泡村胡同

好战士离不开好枪

商城中可以购买到的道具有两类，一类是装饰类道具，还有一类则是功能性道具，对于玩家而言功能性道具更为有用一些，我们通常最为关注的就是武器。玩家在进入游戏战斗的时候会发现，在界面的左上角有三种不同的武器：主力武器、辅助武器和近战武器。而玩家目前在商城中可以买到的武器有五种：液体手雷、半自动步枪、半自动散弹枪、半自动狙击枪和半自动左轮枪，这些武器会在距离以及连射速度上增强玩家的能力，即便是水枪，也需要选择更高效的。


可供购买的武器


配上套装的效果

让子弹飞一会



无论你选择的是什么样的形象，在进入游戏之后就会变换成自己所在队伍颜色的代表人物，也就是说蓝队的黑妞造型会变成皮蛋。在战斗开始之前，玩家会被封锁在一方区域，直到所有参与的玩家的网速都表现正常才会放开闸门。


准备准备

开始战斗之后，玩家会在屏幕的左上角找到自己携带的装备，而1代表的就是目前使用的装备。玩家可以清楚地看到自己，而鼠标的表现则是一个圆形瞄准器，攻击对方的时候只要将圆圈的中心对准对方即可，但如果想要将对手打成泡泡还是需要攻击多次。在道具模式下，玩家将变成泡泡的对手打倒之后，或者营救变成泡泡的队友之后，地面上会出现道具，而在竞技模式下，这样的做法都可以为己方增加分数。在遇到阻挡物的时候，玩家可以靠近掩体，可以趴在墙上攻击对手，也可以探出半个身体攻击对手，靠近阻挡物的时候只要按W即可。需要特别说明的是，玩家变成泡泡之后依然可以移动，同时头顶会有一个横条计时，如果横条变空还没有被解救同样会阵亡。


瞄准


道具


灭掉泡泡

朱朱点评

人物比较可爱，战斗过程比较忙乱，单纯将这款游戏归类于休闲游戏的话，还是很不错的一款游戏，有点意思。

体验藏匿与轰炸乐趣！3D坦克

本期推荐



说到E游天地这个“新面孔”，其实各位朋友并不陌生。简单地说，它是伟博天地和Flash精品屋的整合版，之所以进行这一整合，是因为这三类游戏的界限有越来越模糊的趋势。好比，不少网页游戏是基于Flash平台开发的，而不少Flash游戏又加入了酷似网页游戏的排名制。当然，人人都清楚三者间最大的共同点是都可以在网页上玩。事实上，在国外的不少网站介绍里，也确实将这三类游戏统统划归为浏览器游戏。（小P羊：反正这就是E游天下全新登场的理由啦！）当然，这里会一如既往地为大家带来多款新游戏的介绍，也请朋友们多多给予关怀。

游戏类型：	休闲竞技	运营公司：	暂缺
游戏地址：	www.3dtank.com		

就在2010年圣诞前夕，中文版的《3D坦克》终于能够在线体验了。说起来，这款由俄罗斯开发的游戏很早以前就在网页游戏栏目中露过面了，不过当时并没有针对国内玩家的在线体验，游戏也是英文版本的。我们只是通过介绍了解这款游戏类似于坦克版的《反恐精英》、可以通过对战获取升级点数，还可以购买全新的配件。如今中文版本的开放，终于能令大家拨开迷雾好好看看《3D坦克》到底是怎么一回事。

酷似反恐精英的对战地图

《3D坦克》其实是一款基于Flash平台制作的休闲竞技类网页游戏，和红白机游戏《坦克大战》与“非玩家控制角色”进行战斗的玩法不同，这款游戏同《反恐精英》颇有几分相似之处——游戏中，玩家间的对抗才是主题。

第一次注册进入游戏的时候，所有玩家都会在新手战场内的随机地点出生，地图中的所有玩家都是新兵等级，借此供新手熟悉环境，了解游戏的基本操作。而当你离开新手战场，第二次登陆《3D坦克》开始，就需要自己建立对战地图或加入其他玩家创建的地图了。说到地图，《3D坦克》和《反恐精英》也有不少共通处，虽然目前可供新手体验的地图仅有小方块、平原、演练场和训练场四张（只有等你的坦克军衔等级提升后，才可以建立或进入更高级的对战地图），但是这些地图中的各式掩体、斜坡和围篱等物都让人不禁联想到早期的《反恐精英》。



创建游戏的时候，可以在画面右侧看到地图场景截图

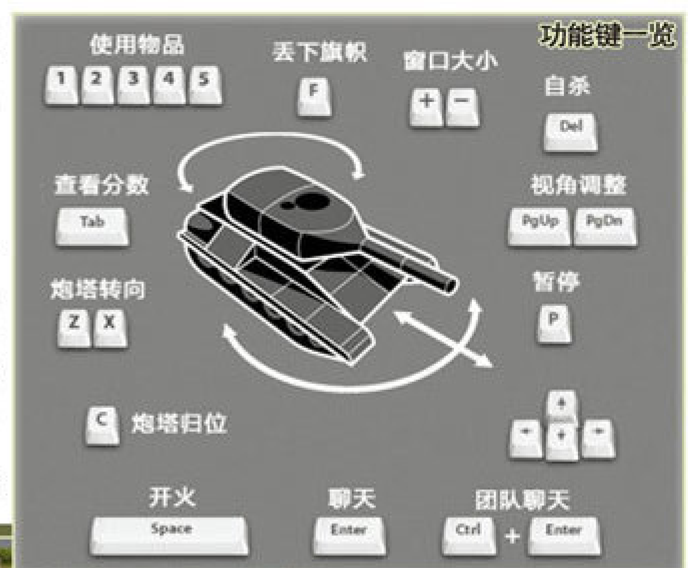
这里顺便一提这款游戏的地图创建。游戏地图的选择并没有特别值得一提的内容，只不过是部分地图有季节主题可选而已，这里主要说的是游戏模式的选择。目前，《3D坦克》共三种对战模式，分别是死亡混战、团队对战以及互夺军旗。

死亡混战模式，即地图内的所有玩家互杀混战（初次进入游戏的模式便是死亡混战模式）。

团队对战模式，即两队人分组对抗。这里要特别注意地图创建者是否开启了“友军伤害”选项，如果此选项被开启的话，就要小心命中伙伴。

团队互夺军旗模式，即两队人的夺旗模式。值得一提的是，并非所有地图都拥有夺旗模式，在供新手选择的四张地图中，就只有小方块和平原地图可以进行夺旗战。

在完成地图模式的选择后，地图创建者还需要设定游戏参与者的人数上限（根据地图大小不同，人数上限也有差异）、每局游戏的时长（最大时长可以设定到999分钟，真是非常夸张）以及是否开放无道具战场。有趣的是，想要开启无道具战场，你还非得购买特别的“道具锁定器”才行。



操作方式以键盘为主

虽然这款游戏在画面和地图创建方面酷似《反恐精英》，但在操作感上却截然不同。首先，游戏采用的是第三人称追背视角，虽然在激烈交战时刻无法立刻洞悉身后的状况，但你可以依然通过拉远镜头以及旋转炮塔的方式来查看周围情形。其次，在《3D坦克》中对战完全用不着鼠标，所有的功能键，包括控制坦克移动、转向、射击的操作均有键盘的对应键控制。当然，最主要的操作方式是通过上、下、左、右箭头控制坦克移动、使用空格键开炮以及使用Z、X键来转动炮塔。

由于这款游戏并不是依靠鼠标瞄准射击的，要想命中目标就要手动调整坦克的位置或旋



后退时打中了墙根处



向前移动时打中的位置明显偏高

这里还有一个非常有趣的小技巧值得分享，那就是当坦克突然后退的时候，炮塔仰角会相应的下降，而坦克突然前进时，炮塔仰角则会有所抬高，借助这个技巧可以让普通炮塔攻击到难以打到的目标。

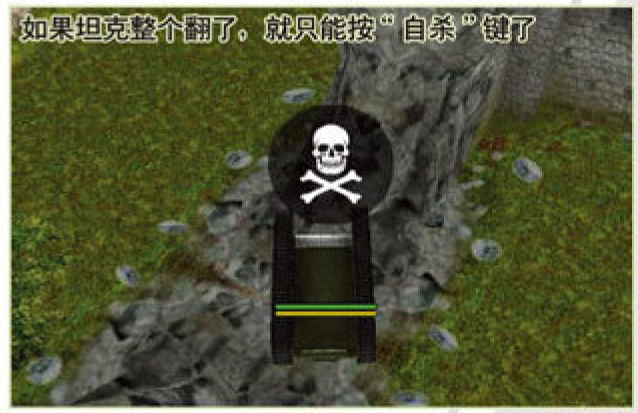

拥有可使用的作战道具后，能在画面左下角看到已拥有的一次性道具

转炮塔来改变射击角度。这点对打惯《反恐精英》类射击对抗游戏的朋友而言可能是一件很不习惯的事情，另外，如果你的坦克和敌方坦克所处的位置存在落差，比如你处在一块高地上，对方处在高地下，那么要命中敌人就还得考虑距离方面的问题。值得注意的是，当玩家的军衔等级提高，并积攒了足够的水晶换取火焰炮、离子炮等高级武器后，射击体验又会大有改变。

有意思的还有游戏的策略色彩，尽管《3D坦克》在视角、操作方面同《反恐精英》大相径庭，但也讲究隐匿、埋伏、打冷枪的做法。在游戏中，如果你一味的横冲直撞很有可能成为众人的活靶子，出生后立刻找个合适的位置隐匿起来偷袭敌人则是个不错的手段，需要注意的是，玩家的坦克被击毁后会在地图的任意地点重生，这也就是说，不管你窝在哪儿，别人最终也能“照顾”到你。


出现在黑色城堡地图中的有趣喷漆


即使是接近90度的斜坡，你的坦克也能爬上去


如果坦克整个翻了，就只能按“自杀”键了

强化你的坦克

除了进入地图，来一番精彩的厮杀外，改装自家的坦克也是这款游戏的重头戏。在《3D》坦克中升级、改装坦克或购买道具均在装备商店内完成。不过，大部分装备都有军衔等级的要求，你只有通过在游戏中击毁足够数量的敌方坦克赚取军衔后，才能支付水晶购买或升级坦克装备。

至于坦克的外观部件则由炮塔、底盘和涂漆三项组成，其中，炮塔和底盘都可以进行三段升级。一开始，新手玩家拥有的坦克配备的都是轰天炮、黄蜂轻甲和橄榄绿涂漆，而当你的军衔等级提升后，就可以考虑是否升级现有装备还是购买新式装备了。当然，只有根据装备的特点搭配合适的底盘和炮塔才能在战场上发挥超强的实力（好比笨重厚实的猛犸象底盘适合火焰炮这类攻击频率较高的炮塔）。这里也特别说明一下炮塔和底盘的主要参数。



游戏中的装备商店（可惜没有试穿功能）

炮塔的主要参数是攻击力、转向速度和射击速度。不过，并非所有坦克炮塔的参数都是上述三条，好比可以连发的火焰炮就没有射速说明，取而代之的是攻击范围和攻击距离的限制。

相比炮塔花样繁多的说明，底盘就只有生命值、转向速度和移动速度这三个参数了。总的来说，新手配备的黄蜂轻甲是所有坦克底盘中，移动速度最快最灵活的一款了，不过因为生命值很低，为此也无法承受太大的打击。


近距离被使用火焰炮的坦克手抓住可说是九死一生


如果空投物资出现在你身旁不妨去捡一下

强化坦克的另一个方式，就是使用道具。《3D坦克》中的道具目前只有五类：急救包、双倍护甲、双倍伤害、引擎加速以及地雷。有趣的是，道具不仅可以在装备商店内购买，在对战进行的过程中，也不时会出现降落伞空降各类道具（不过在捡拾道具的途中很容易被敌方攻击），只要拾取就能获得加强效果。



哆啦大冒险

游戏类型：	社区养成
运营公司：	游佳网络
游戏地址：	dl.urgamer.com

说到《哆啦大冒险》，这款游戏的相关消息其实在2010年的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）上便有所透露了，由游佳网络自主研发的《哆啦大冒险》，其游戏核心是卡通味十足的画面以及可爱的宠物养成，最近，这款游戏开设了新服，活动也可说是层出不穷。

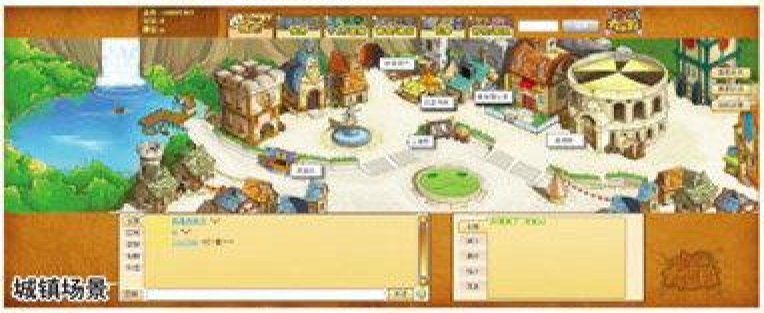

角色建立


选择自己中意的第一只宠物


在游戏展会上走秀的宠物公仔便吸引了不少玩家追拍照片

围绕宠物展开冒险

之前已经介绍过，《哆啦大冒险》的核心玩法之一便是宠物。在这款游戏里，玩家最主要的任务就是用爱心关怀、培养自己的小宠物，让它们在战斗中茁壮成长。而通过不断地强化和升阶，你的宠物也会为你献上一次又一次的胜利果实来作为回报。


城镇场景

《哆啦大冒险》中的宠物大致可以分为三个系列，包括弓系宠物、盾系宠物和刺客宠物。宠物在游戏中会代替玩家进行所有的战斗，值得一提的是不同的宠物还有不同的性格和台词。提到宠物强化和升阶方面，《哆啦大冒险》也带来了丰富的体验，这方面的玩法包括宠物进阶、进化变身和即将开放的能力强化。通过一次次的进阶、进化，你的宠物在外观和属性上都会有巨大的改变。当然，宠物进阶也需要满足一定的条件，并需要准备足够数量的进阶材料。


战斗画面

除此以外，为你的宠物配备各类装备也是提升宠物实力的重要途径，玩家在《哆啦大冒险》中可以通过打怪掉落、合成、任务奖励、购买等途径获得装备。值得一提的是，装备也可以进行洗点和强化。

而除了围绕宠物的一系列玩法之外，副本探秘、争夺头目怪、大竞技场对战以及玩家对抗也是这款游戏的乐趣所在。

群仙传

游戏类型：	角色扮演
运营公司：	杭州天卓
游戏地址：	qxz.yxdd.com

在2010年12月底告别首次封测的《群仙传》是一款仙侠背景的角色扮演类网页游戏。在游戏中，玩家将以蜀山、昆仑或蓬莱一员的身份，揭秘修仙界同天魔势力对抗的往事，并要为阻止天魔的再度降临而启程。

初次进入《群仙传》的玩家，首先要在蜀山、昆仑、蓬莱阵营中选择一个加入。而除了三大阵营以外，玩家在进入游戏后还要进行角色职业方面的选择。游戏中可供玩家挑选的职业并不多，只有力士、天师、剑侠三个类型，好在每种职业都有不同的杀手锏，无论是属性还是技能都是相生相克。提到战斗，《群仙传》采用的是系统自动演算的方式，对休闲型玩家而言，这是很省力的设定。


幻境系统中有不同等级的幻境可以挑战

诸多特色玩法

以上便是《群仙传》的大致情况，这款游戏的特色玩法则有幻境系统、灵地系统、深渊探险、洞府玩法等内容。

其中，幻境系统是针对20级以上玩法开放的单人副本，你可以依据自身等级状况去挑战不同的幻境，以此赚取对应等级的暗金套装或紫金装备；同为单人副本的深渊探险则产出丰厚的经验值；灵地系统可以让入驻玩家每隔一定时间获得一定的经验值（不过灵地位置并不充盈，如果实力不济的话，就会被其他玩家所抢夺）；至于洞府玩法，《群仙传》的这一系统也有别于大部分修仙游戏的家园设定。玩家只有在50级以后，才能通过击杀头目的任务开启洞府功能。而一旦拥有洞府后，你就可以在洞府中消耗一定的金币来修炼自身的属性值了。


灵地系统只有十个位置

此外，《群仙传》还有钓鱼、宠物以及帮派等趣味玩法。从某种角度而言，要是该作的画面更生动一些的话，就显得更完美了。


游戏大地图


人物属性界面


进行深渊探险需要支付钥匙道具

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

热血西游

游戏类型：	角色扮演
运营公司：	蓝港在线
游戏地址：	rx.linekong.com

2D即时战斗型网页游戏《热血西游》，可以说是2010年末最受关注的一款新作了。从某种角度而言，这也算是玩家们对蓝港在线的认可。不同于那些轻松、休闲类型的网页游戏，本作的卖点是玩家间的激烈对抗，游戏设计了国战等创新的对抗规则，好让玩家能在页游中享受到与人交战的快感。


精美的游戏场景原画





爽快的对战体验

由于使用了全新的图像引擎，《热血西游》在画面的精细度上远远超过当下网页游戏的常见水准，配合上技能特效、变装和装备光晕设定，就让该作的画面更加赞了。而开发团队研发的自适应服务器技术也使同屏人数能够轻松超过200人。此外，在这款游戏中，你可以像玩客户端网游那样利用鼠标右键穿戴装备、选中目标。这一点在同类的网页游戏中并不多见。

回到游戏本身，《热血西游》中共有四大职业可供玩家选择，以此对应的是游戏中的四大门派：包括花果山、龙宫、普陀山以及地府。不同的职业各有其特色所在，好比普陀山以治疗见长，龙宫则善于法术攻击。这里要特别一提的是该作的技能设定，为了让玩家体验到对战的爽快，研发团队为游戏中的四大门派各创造了近20种技能，包括攻击技能、辅助技能和门派特技，不同的技能所造成的效果也相当值得称赞，譬如花果山的“雷霆万钧”，能在瞬间接近并晕眩对方。


和客户端游戏一样也有多种复活方式

作为一款名著改编游戏，《热血西游》将“72般变化”也搬到了游戏中。玩家只要用上换装符就可以进行一系列变身，并获得一定的属性加成。总体而言，这款即时战斗游戏还是很有看头的，喜欢这类游戏的朋友切莫错过。




游戏中的长安城

疯狂三国

游戏类型：	战争策略
运营公司：	五奥科技
游戏地址：	www.9wan8.com

《疯狂三国》是重庆五奥历时1年研发出的以三国时期为时代背景，融合角色扮演元素的战争策略网页游戏。和同类型的战争策略类游戏相比，该作在游戏地图、名将和内政方面的设定都有相当独特的表现。

极其轻松的内政管理

提到《疯狂三国》的特色系统，首先便要提到这款游戏的野外地图设定。和传统的战争策略游戏相似，《疯狂三国》同样有巨幅的城外大地图。有趣的是，游戏中的地图，并不是通过小块拼凑来表现的，而是拥有植被、山川等各种地势变化的完整地图。在野外地图上，玩家不但能查看城池环境，也能看到出征中的军队。值得一提的是，你还可以对地图上的己方军队发布命令，从而随时更改行进路线和目的地。


各种地形一目了然


在野外地图上操纵部队


内政画面


通过耕耘提升农业值

除了极具策略色彩的可视化地图以外，《疯狂三国》的内政系统也有不少值得研究的内容。通过游戏中的内政指令，你可以提升城池的农业值、商业值和技术值等属性，而这些属性值的提升，将影响到各类物资的产出速度。好比农业值提升粮食产量。令人欣慰的是，执行内政指令花费的时间只有数秒钟，如此轻松的内政操作绝对是开启了同类网游游戏的先河。另外，你只要点击城中的建筑物或使用界面导航条就可以进入建筑内部，建筑内场景中还能看到动态人物，感觉非常的逼真有趣。


游戏战斗画面

从某种角度而言，由于《疯狂三国》在内政管理上的轻松设定，使得玩家可以把更多的精力和心思花费在征战上，为此可能会令这款游戏的对抗变得更加激烈。对于偏好在战场上见真章的玩家而言，这无疑是个吸引人的设定。

武林之王

游戏类型： 战争策略 **运营公司：** 上海坚泰
游戏地址： wlzw.365ub.com

武侠题材的战争策略类网页游戏并不多见，但也并不是没有过。而本期为大家带来的《武林之王》便是一款非常独特、有趣的战争策略游戏。该作集策略、养成、角色扮演等多种因素为一体。玩家在游戏中可以招募弟子、开山立派并通过研究武学、培养弟子来逐步壮大势力。

弟子系统是游戏的主体

不同于三国、战国之类的战争策略游戏。玩家在《武林之王》中的大本营是自家的门派，不过要想让自己的门派兴旺与发展，单靠掌门自己的力量是不足的。你需要借助众多门派弟子的力量，为自己的门派发展添砖加瓦。


查看他人的门派信息

游戏中涉及弟子的玩法包括招募弟子、培养弟子两个方面。有趣的是，这款游戏中的弟子并不会自投山门，而是要你去酒馆物色、招募。此外，招募弟子还有声望等级限制，等级越高可招募的弟子数量才越多。另外，在招募弟子的时候，还有机会遇到江湖名人。在培养弟子方面，则涉及到副本打怪、执行任务等多个方面的内容。从某种角度而言，弟子系统便是《武林之王》中最基本的主体。


弟子的潜质有天纵之才、人中之龙、根骨上乘、可造之才、资质平平五类


任务系统可分剧情任务、成长任务、日常任务、师门任务四类

这里需要特别一提的是，弟子有资质和潜质之分，在酒馆招募弟子的时候，一定要挑选潜质高且资质上佳的弟子。这样通过后期培养，才能使其成为门派的顶梁柱。

之前提到过门派，其实这一系统也是《武林之王》相当重要的一项设定。玩家在游戏中通过副本、击杀敌对势力或捐献资源都可以获得声望，门派声望等级随之提升，借此，你就能获得更多的利益。


弟子装备属性画面


门派地图

传奇国度

游戏类型： 角色扮演
运营公司： 待定
游戏地址： www.6cqgd.com

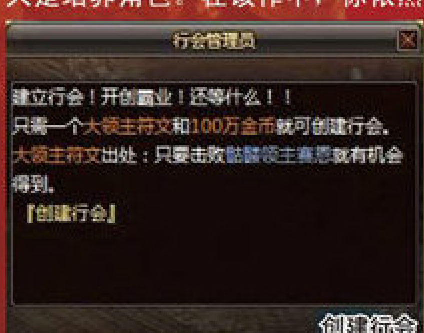
对于老玩家而言，听到这款网页游戏的名字时，一定会心生亲切之感。从某种角度而言，《传奇国度》确实是献给传奇玩家们的一款游戏，而该作的首次内测时间也恰好选在了传奇十周年这个别有纪念意义的时刻。值得一提的是，该作虽然“山寨”了不少《热血传奇》的经典设定，但也加入了诸多游戏新元素。给老玩家一种“恰是旧识又若初见的感觉”。

经典职业再度登场

在角色建立方面，《传奇国度》中的三大职业同样是老玩家们再熟悉不过的法师、道士和战士。每个职业均有不同的战斗技巧和职业特点，就好比战士拥有高攻、高防的特点，道士拥有召唤神兽的能力，而生命最为脆弱的法师则拥有铺天盖地的法术攻击技能。从某种角度而言，根据三大职业的特点合理分配角色属性点数，并组合出自己最得心应手的技能打击敌人，便是《传奇国度》最令人爽快的内容了。


角色建立画面

《传奇国度》的可玩点自然不只是培养角色。在该作中，你依然可以参与攻城战、行会战，此外，这款游戏还有结婚系统、奖章系统等玩法。这里特别值得一提还有诺提亚魔刃这个玩法。每个服务器中，前98个达到50级的玩家都可以在碧月城的游戏人物地狱使者处领取一把诺提亚魔刃，如果你击败同样拥有诺提亚系列武器的玩家，并成功吸取了别人的诺提亚武器能力时，自己的诺提亚武器便会获得强化。由此可见，《传奇国度》中的玩家对抗必然激烈。



创建行会

就在最近的产品运营专访中，《传奇国度》的负责人提到了未来版本中考虑加入新职业、新的合成系统的设想。如果你是一位忠实的传奇老玩家，不妨多多关注此作。


华丽的技能表现




游戏画面不亚于《热血传奇》

诛神

游戏类型：角色扮演
运营公司：待定
游戏地址：zhushen.game2.cn

对热爱仙侠游戏的朋友们而言，乍听到《诛神》的名字，难免会有被雷到的感觉，毕竟这个名称和《诛仙》过于接近了。说起来，该作是哥们网游平台继《仙域》之后推出的又一款仙侠网页游戏，鉴于前作的表现在同类网页游戏中还算不错，故而《诛神》这款游戏还是有一些关注度的。


生动的怪物设定

令人称奇的随机副本

《诛神》的游戏背景同样与封神榜有关，玩家在游戏中需要一步步揭开令众路神仙纷纷殒命的十绝阵的秘密。这里也要特别说明的是，游戏中的十绝阵和天上开始掉落的陨石有关，玩家将会在地图上随机发现陨石，只要触碰到陨石就有可能获得丰富的金钱、道具、装备等奖励，也可能被随机传送到另外一张地图中去。而这种酷似“彩蛋系统”的随机副本设定，便是《诛神》的特色内容之一。




原画场景

据悉，该作的随机副本目前暂时分为三种类型，包括拥有头目，供玩家清怪的普通副本；会让你遭遇种种机关或凶猛头目的迷宫副本；又或者是需要挑战自己影像的镜像副本。当然，不管是什么样的随机副本，当你顺利通过副本后都会获得丰厚的奖励。


游戏画面



以上谈到的是《诸神》最具特色的内容。和传统的角色扮演类游戏相似，该作中也存在多个阵营和多种职业。此外，仙侠游戏中少不了法宝、坐骑、渡劫升仙等玩法在该作中也同样存在着。如果你想找一款仙侠题材的游戏来打发时间，休闲一番的话，《诛神》是可以考虑的选择。

水浒英雄

游戏类型：角色扮演
运营公司：乐子网
游戏地址：sh.lezi.com

泛城旗下的《水浒英雄》最近开启了二测。和玩家们熟悉的古典名著《水浒》大为不同，《水浒英雄》的故事主题不是水浒英雄，而是决定水浒英雄出身的星宿。事实上，星宿之间的对决，才是这款幻想之作的重头戏。

宠物加元素玩法更多彩

作为一款幻想题材的横版角色扮演游戏，《水浒英雄》的主要玩法依然是培养角色，完成挑战。而该作最值得一提的特色内容，就莫过于宠物设定了。在最近的更新中，游戏中的宠物分类除了原有的物、法两种以外，还增加了金、火、土等元素标志。宠物加元素的新玩法让游戏更具策略色彩。


超级华丽的技能特效

提到元素，《水浒英雄》中除了中华传统五行的金、木、水、火、土以外，又引进了一个西方的“气”元素，新加入的元素，让游戏中的宠物更为多样化。这里需要特别一提的是元素间的克制效果，每个元素可以克制其他两种元素，又被另两种元素克制，而克制又分为强克和弱克之分，针对敌人的元素属性，合理选择自己宠物的元素属性，就有可能起到以弱胜强的效果。另外，玩家还可以通过元素强化，让宠物的元素属性获得提升，使其战力大大加强。

除了宠物这一特色系统之外，有趣的副本、生产制造体系也是该作值得体验的内容。最后也顺便提一下，《水浒英雄》的主要团队成员均来自久之游、51.COM等国内外知名游戏与网络企业。虽然不确定此豪华班底会为玩家带来多大的福利，不过起码可以保证游戏拥有一定品质。



融合操作只能在同类宠物之间进行



打开制造界面，你会发现有锻造、制皮、裁缝、炼金这四大选项


水浒英雄世界地图


高俅的梦想

1967年，哈佛大学的心理学教授创立了六度分割理论，简单地说，就是你最多通过六个人就能认识任何一个陌生人。而正是这样一个理论促使了社交网站（Social Network Sites，也即我们通常说的SNS网站）的出现。难怪P羊在玩人人网、开心网的游戏时，总能意外撞上熟人。这期，同样为大家推荐数款社交网上的新游戏。

梦幻宝藏

相信人人都有一个寻宝梦，如果你对挖掘宝藏有浓厚兴趣的话，那么这款游戏就非常适合你了，因为在游戏《梦幻宝藏》中，会明确告诉你脚下的土地中有多少个宝箱，而你的目标就是寻找到埋藏在矿井里的神秘宝箱。

《梦幻宝藏》的游戏场景分地面和地下两个部分，地面部分有仓库、藏宝阁和勘探器这三个设施。其中，仓库会自动存入你挖掘到的黄金、宝石、黏土和普通石块。藏宝阁则会收纳你寻找到的各色文物。有趣的是，只有你的好友才能鉴定文物是仿品、珍品还是稀有品，而藏宝阁中的宝物越丰富，你每天可以获得的展品奖励就越多。至于勘探器，则用来勘探新矿井。话又说回来，游戏的主要玩法还是在地下进行挖掘工作，需要注意的是，每次挖掘都会消耗角色的体力值，当体力值归零后，你就只能等待人物体力恢复或使用道具补充体力才能继续进行挖掘了。另外，在挖掘宝物的过程中还有机会打通前往好友家的隧道，如果你体力充沛的话，就可以帮着好友一起寻找宝藏。


消耗体力挖地寻宝


除了金子宝石外还能挖到道具和考古宝物

游戏地址：http://apps.renren.com/treasurehunter

人人派对 BETA



在这款游戏中，玩家将经营一家属于自己的夜店。游戏刚开始的时候，夜店里除了你本人担任调音师之外，仅有一名调酒师。而随着经营级别的提升，店铺的规模会越来越大，雇员人数也会大大增加。

从某种角度而言，《人人派对》和《人人餐厅》有一定的相似度，不过，人人派对中也有不少独特的玩法。首先，身为调音师的你可以通过“混音”来取悦在场的所有顾客，也可以通过点歌的方式从某一个顾客身上赚取小费。当然，“混音”和“点歌”都有技能时效，不能连续使用。《人人派对》另外值得一提的就是雇员的升级设定，游戏中的调音师和调酒师都可以在满足一定条件后获得职业进阶，高资历的服务员能够提供更好的服务来赢得客人们的好评。除了这些内容以外，《人人派对》也继承了《人人餐厅》可以自由打扮、装潢的玩法，对于爱美的女孩子们而言，这款游戏一定能入你的法眼。


拜访夜店的客人有各种类型




通过努力经营店铺规模会越来越大

游戏地址：http://apps.renren.com/rr_party

战风



对于酷爱集卡对战游戏的玩家来说，《战风》一定会合乎你的口味。在游戏中，玩家将通过初期的引导任务获得最初的对战卡牌，并参与同电脑和其他玩家的较量。

游戏中的卡牌有英雄卡牌和普通卡牌之分，其中英雄卡牌可以携带不同数量的普通对战卡牌，并组成一套卡组。而所有卡牌除了拥有不同的生命值、攻击力和特有技能外，还有远程、近战等分别，互相还有克制的效果。类似卡牌对战游戏《游戏王》，在《战风》中，玩家的目标就是在战斗中全灭敌方所有卡牌或者快速打掉对方的士气值。有意思的是，这款游戏并不需要玩家手动出牌交战，所有战斗都有系统自动演算。这也就是说，这款游戏的制胜之道就是收集卡牌并组合出最具威力的卡组了。另外，游戏中的还有一个图鉴的设定，其中会收纳你所积攒到的所有卡牌，充分满足你的收集欲。


游戏一开始的卡牌说明很有帮助哦


酷似《游戏王》的卡牌对战画面

游戏地址：http://apps.renren.com/zhanfeng

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

斗塔传说

《斗塔》的游戏背景非常有趣，说的是突然降临在小村庄内的魔塔，涌出了大量邪灵袭击村民。所幸勇士们最终带领着村民封印了魔塔，从此村子有了培养“塔斗士”的习俗，并拿被封印的魔塔作为斗士们的试炼之地。而在这款游戏里，玩家便可以组织专属于自己的队伍，去探寻塔中的秘密，挑战强大的怪物。

游戏中的村庄里有酒馆、铁匠铺、商店、悬赏栏等设施，其中，酒馆内可以雇佣职业不同的各类勇士，需要注意的是，这些勇士除了职业不同，也有等级差别。在家园中则可以管理自己的勇者队伍和财产。至于进行主线、支线任务，进行角色属性方面的提升训练则分别要前往城堡和训练场中进行。在雇足了佣兵，并初步完成了几个简单的任务后，你就可以带领团队进入魔塔中进行挑战了，这款游戏的魔塔目前开放到了13层，层层塔楼都由普通小怪和头目组成。值得一提的是，在这款游戏中越级打怪非常危险，还是按部就班比较好。




角色建立画面


战斗是系统自动演算完成的

游戏地址：http://apps.renren.com/doutagame

鲁滨逊与食人族

在这款游戏中，玩家将体验类似鲁滨孙的荒岛求生生涯。游戏一开始，玩家先要前往沉船地点捞取工具，随后便要在第一个小岛上开始为谋生而工作。

在《鲁滨孙与食人族》的新手引导教学中，你会发现自己的主岛上已经建有农场和牧场，接下来要做的事情就是去周边岛屿锄草，以此获取喂养家畜的干草料，并给自己的菜园和果树浇水。在游戏中喂养动物和采集甘草的过程中，还有一定几率会遇见鳄鱼和蝎子这类的头目怪物，击败怪物也可以获得相当丰厚的回报。

另外，这款游戏也像角色扮演游戏那样存在升级机制。你在岛屿上进行任何工作都可以获得经验值奖励，而当角色达到足够的等级后，就可以解锁游戏商店中的各类物品了。



游戏地图



在个人宝箱中可以进行宝物的组合出售和合成

游戏地址：http://apps.renren.com/robinson

社区新闻角

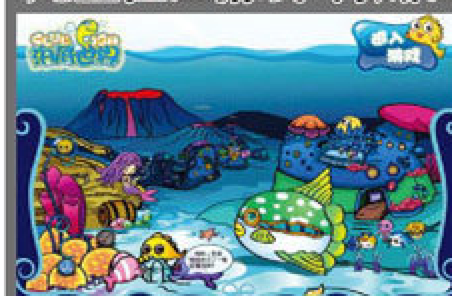
美国证券交易委员会调查交友社区网站股份



推特网登陆画面

近年来，社交网络的火暴推动了新型股份交易的出现。在美国，脸谱网（Facebook）的年营收已达数亿美元。而推特网（Twitter）也已拥有1.5亿用户，并获得了2亿美元的风险投资。出售这些公司股份的大多是公司前员工，以及早期的风险投资者。他们希望通过出售股份获利变现。针对目前存在的交易情况，美国证券交易委员会已经向多个参与上述公司股份交易的买家和卖家发出通知，要求它们提供详细信息，不过目前尚不知他们对哪些信息感兴趣。此外，由于美国证券交易委员会认为投资私营公司具有较大的风险，规定只有具有一定资质的机构和受信的投资人才能投资这些股份。

儿童社区游戏 海底世界或将停运



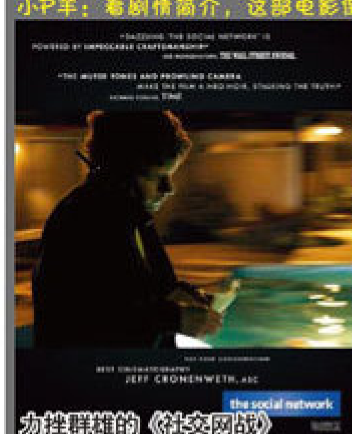
知情人士披露，由于运营数据不理想，上海酷噜网络科技有限公司可能会关闭《海底世界》的线上业务。此前酷噜行政总裁曾对媒体表示有转型计划。据悉，《海底世界》总体的运营思路是借儿童社交网站推广品牌，拢聚用户，并借衍生品盈利。另外，运营儿童社区游戏《摩尔庄园》和《赛尔号》的淘米网目前已有1.8亿注册用户，公司负责人透露，授权淘米卡通形象产品已收入超过1亿元。从某种角度而言，儿童社区游戏的两极分化情况已经越来越明显了。


游戏衍生的可爱公仔

社交网战豪夺佛罗里达影评人奖三项大奖

2010年12月底，第15届佛罗里达影评人协会奖正式揭晓结果。电影《社交网战》（The Social Network）豪夺最佳影片、导演、改编剧本三项大奖，同《盗梦空间》战平。《社交网战》是根据本·麦兹里奇的原著小说改编而来。讲述了脸谱网（Facebook）创建人哈佛高材生马克·扎克伯格、肖恩·帕克和埃德华多·萨瓦林的发家史，以及后来他们为了经济利益而分道扬镳的一段故事。在影片的预告片中便已经将一个性格特例、语言繁复、想法独到的马克·扎克伯格呈现在人们面前。

小P羊：看剧情简介，这部电影倒有点像《硅谷传奇》啊……



力挫群雄的《社交网战》



《盗梦空间》以过人的拍摄技术得奖

E游天地

Flash精品屋

剑客与飞鹰的华丽剪影

飞鹰武士系列

在Flash游戏中，不乏各类精彩的动作冒险游戏。而本期特别推荐的《飞鹰武士》系列便是一款无论在世界观还是在关卡设定上都足能让人品味许久的上佳之作。



《飞鹰武士》三部曲开始画面

独特的世界观

在《飞鹰武士》系列中，世界的构造者被称作Blackmist。牵强翻译的话，可以把Blackmist解释成“黑雾”。游戏世界中的万物都是由“黑雾”所构成，万物消逝之时也将回归“黑雾”。而倘若出现了邪恶势力，妄图在世间肆虐，“黑雾”便会挑选一个人使世界秩序得以恢复，这名拥有无上力量的战士，被人们称作飞鹰武士（Armed With Wings）。或许正是这种来自黑雾，归于黑雾的世界观设定，才让游戏开发者在设计画面时采用了黑白两色的剪影造型吧。

目前，《飞鹰武士》系列已经推出了三部。而在《飞鹰武士3》中，更是汇聚了1代、2代乃至外传中的各色人马（包括上代飞影武士、悲情女主角和邪恶的头脑），堪称这个系列的大团圆。



剧情是这个系列的卖点

三代玩法各不相同

在游戏操作方面，《飞鹰武士》的三代都有非常明显的差异。并不像传统的三部曲游戏，不同的角色依然拥有相似的技能本领。若硬要说这三款游戏在操作上有哪一处相同的话，就只有角色都是用小键盘上的方向键控制移动了。另外，《飞鹰武士》系列并没有供玩家修改操作键的选项。

飞鹰武士1

1代最大的特色是游戏中的不少关卡都需要释放飞鹰才能解除，另外，玩家释放的飞鹰还能吸引敌人的注意力，以便你在背后施加突袭。不过就角色的技能而言，这代作品中的主角无疑是最令人看不懂的一位了。角色除了挥剑劈砍，举剑聚气攻击和抬剑格挡以外，就没有别的招数可用。而且还不会跳跃。但这并没有让游戏的战斗简单多少，事实上，如果不懂得利用格挡和聚气攻击的话，玩家在遭遇第二个头目怪的时候便会被困住。


通过聚气攻击可以发出摧枯拉朽的强力一击


召唤出的飞鹰可以捡起地上的石块打开机关

游戏地址：http://www.game.com.cn/game/action/armed-with-wings.html

飞鹰武士2

出现在《飞鹰武士2》中的角色就非常的耐人寻味了。因为这位朋友其实是1代最终章的头目，有意思的是，当你通关后还会发现2代的最终头目竟然是1代的飞鹰武士。


灵气波的蓝色光芒总算让游戏有了一丝色彩

回到游戏本身，2代主角的战斗技就丰富的多了。你不仅可以使用Z、X、C键出拳、飞腿和挥剑，还能用A和S键使出爪击以及能量波。这还没有结束，2代主角甚至还有原地回血技能，并且终于掌握跳跃技了！值得玩味的是，在2代中并没有那只小鸟的身影，而且角色的跳跃技术也很奇怪，居然是蓄力拔高身段，然后在空中调整角色的着地位置。


可以随时随地使用而且没有任何限制的回血技能

游戏地址：http://www.game.com.cn/game/action/armed-with-wings-2.html

飞鹰武士3

相比前两作，3代的角色从某种角度而言就是一个集大成者。首先是飞鹰的设定再度回归该作，游戏中的不少关卡都需要飞鹰潜入开启，更重要的是，主角还能踩着飞鹰弹跳到更高处。其次，角色在跳跃能力上也不再像2代那般别扭、古怪。更有意思的还有技能升级体系，《飞鹰战士3》中可供玩家使用的技能分别是拳技、剑术和特殊技能。有意思的是，前两项技能的解锁还会伴随着攻击模式的变化。而特殊能力，则可以根据你的需要来装备、携带。

游戏地址：http://www.game.Com.cn/game/action/armed-with-wings-3.html


借助飞鹰弹跳



在村庄的铁匠处可以升级技能

最后还要一提的是，《飞鹰武士》每个系列都有剧情和生存两种模式。此外，《飞鹰武士3》还有个有趣的设定，那就是玩家通关后，如果选择开始新游戏，那么人物已有的技能，经验和武器都会清空，但是如果选择继续游戏则会保留所有人物属性从第一关开始。

反重力战士

game 游戏中国 .com.cn

虽然名字听起来很血性，其实《反重力战士》真的是一款非常适合男女老幼休闲娱乐的游戏。这款游戏考验的并不是你的战斗数值，而是你的反应力。



如果选择多人模式的话，还会询问你希望和几个人一起玩（多人玩就要用键盘了）

游戏的玩法非常简单，玩家控制的角色会自动向前奔跑，而如果遇到壕沟或者阻挠你前进的物体，你就可以利用反重力键改变“地心引力”，从而实现飞檐走壁的神奇本领。需要注意的是，在单人模式下，游戏的速度会越来越快，而且玩家的身后还有一个步步紧逼的敌人。如果反应慢了，被卡在角落中就会被敌人逮住而一命呜呼。《反重力战士》的多人模式则是供好友间互相比较反应快慢的，共可以支持四个人在同一个键盘上比试。另外值得一提的是，这款游戏还可以下载到iphone、ipad上游玩，相信这对喜欢前卫的朋友们来说是个好消息。


背后那个骷髅状的小人就是你的克星



多人战时要先按空格键才行

游戏操作：反重力：空格键或鼠标左键
游戏地址：http://www.game.com.cn/game/platform/gravity-guy-play.html

魔镜世界

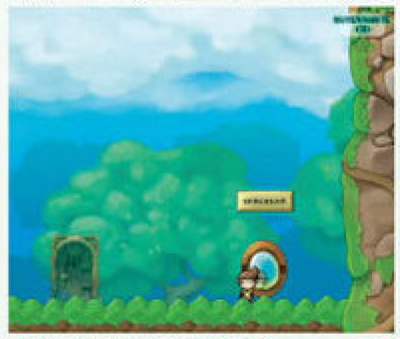
game 游戏中国 .com.cn

该作是一款类似于超级玛丽，画面非常清新可爱的动作冒险游戏。游戏一开始的旁白就很有趣，说的是墙上的魔镜啊，谁是世界上最伟大的人？而这款游戏也确实处处和魔镜有关。



游戏开始时画面中有各类操作提示

游戏中的世界分为镜子中的世界和镜子外的世界，有趣的是，你可以在同一个世界里看到镜中世界和镜外世界的景物，不过两者间还是存在差异的。在镜子外看镜中世界里的物体都是一道道虚影，而反之亦然。由于游戏中开启下个关卡大门的钥匙需要玩家往返于镜里镜外才能获得，加之后续关卡中往往会出现不止一面魔镜，所以玩到最后，你还真的说不上来自己到底是身处镜子中还是身处于镜子外呢。


进入镜中世界解决难题


多面镜子和机关的组合出现让关卡难度大增

游戏操作：跳跃：↑ 移动：←→ 进入魔镜/开门：空格键
游戏地址：http://www.game.com.cn/game/platform/mirror-play.html

极限越野3

game 游戏中国 .com.cn

这一次，玩家驾驭的不再仅仅是越野摩托。其实纯以个人角度而言，越野这类的技巧竞速游戏并没有特别值得一提的必要，不过该作真是设计得非常不错，无论是画面还是操作手感上都堪称同类游戏里的佼佼者，哪怕是竞速盲都能从中感受到不凡的乐趣。



从某种角度而言，《极限越野3》更加近似于一款欢乐的摩托技巧秀，因为可以供玩家体验的座驾除了越野摩托外，还有马匹、滑板、溜冰鞋甚至奶牛，另外角色也可以搭配各种各样的参赛服装。当然，并不是所有搭配都可以随你挑选的，只有参加比赛筹集到足够的奖金，你才能有钱购买服装、更换座驾。之前有提到游戏的表演成分，在《极限越野3》里，你可以利用角色凌空的机会表演360度旋转，需要注意的是，虽然凌空旋转可以获得美妙的加分，但要是不小心跌惨了就尴尬了。



四种座驾还有各类有趣的装扮（奶牛居然是速度最快的）



画面最下方显示了游戏终点距离

游戏操作：移动：↑ 控制角色平衡旋转：←→
游戏地址：http://www.game.com.cn/game/race/uphill-rush-3-play.html

像素寿司店

game 游戏中国 .com.cn

该作一如其名，是一款画面风格颇有点像素味道的游戏。但尽管如此，这款游戏依然不失其可爱之处（可爱的Q版角色确实很难让人给这款游戏打低分）。玩家每天的工作就是为顾客们制作手工寿司并在关店前达成当天的营业额目标。



《像素寿司店》最有趣的一点，就是所有的寿司都必须按照料理书上记载的内容来组合配料，缺了一味材料或者多加了一道东西，都会让你的寿司变成垃圾。而做完寿司送上传送带并不意味着你已经完事了，身为店长的你还得收掉餐盘才能获得营业额。又由于游戏中的食材经常会使用一空，还得经常打电话来购入材料。除了上述内容外，等候食物的顾客们还有耐心属性，如果一时忙不过来，不妨免费提供清酒来安抚他们。


这次经营的依然是回转寿司



记得确认寿司的制作配料，不然出产的就是垃圾了

游戏操作：全鼠标操作
游戏地址：http://www.game.com.cn/game/strategy/sushi-go-round-play.html



编辑部本月玩

游戏类型 **3D奇幻角色扮演**

■开发团队：蓝港在线 ■运营团队：蓝港在线

http://www.yb.linekong.com

佣兵天下 online

小P羊有话说

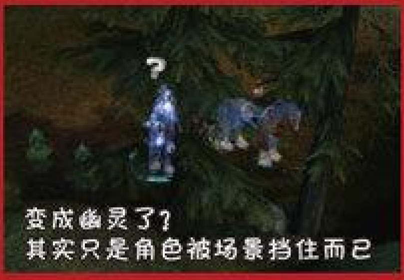
说到奇幻类游戏，P羊虽然不敢夸口说自己款款都玩过，但谈到什么龙与地下城啊、职业体系啊，那绝对是头头是道，毕竟要自己设定人物卡的《龙与地下城》桌游版才是最复杂的奇幻游戏。话又说回来，优秀的奇幻游戏（不管是单机游戏还是网络游戏）都有一个共同点，那就是游戏的世界观一定庞大而且精彩。而《佣兵天下》可是改编自同名奇幻小说的一部作品，世界观绝对庞大。也正是冲着这一点，P羊才义无反顾地担当起了试玩小白鼠。

初窥艾米诺尔 画面、操作篇

提到画面，不少玩家将这款游戏归为2.5D，这可能是因为上个版本采用的是锁视角的设定。实际上，《佣兵天下》采用的是国内自主研发的新一代3D引擎。而这次封测在画面上的最大变动，就是将锁定视角改为了开放视角。如今就游戏画面而言，《佣兵天下》给人的第一感觉倒有点类似于《魔兽世界》，甚至角色行走和搬运物品的动作举止都有几分相似。在视角操作方面，《佣兵天下》主要通过鼠标来旋转、推拉镜头。你既可以将镜头拉近，像玩普通3D游戏那样观察四周状况，也可以把镜头推至最远处，让游戏呈现45度斜视角的画面（但是树屋酒吧内不能旋转镜头）。值得一提的是，在游戏中如果遇到物体挡住角色的情形，系统会自动地在遮蔽物上显示角色的影子，再借助画面右上方的小地图雷达，就可以很方便地洞悉角色周遭的环境了。


镜头推至最远处的游戏画面


镜头拉至最近处的游戏画面


变成幽灵了？其实只是角色被场景挡住而已

至于这款游戏的操作，对于常玩网络游戏的朋友们而言，《佣兵天下》的操作并没有什么上手难度（键盘和鼠标都能控制角色移动），而且你还可以通过系统菜单自行修改键盘、鼠标的按键设置以及快捷键。譬如，“选择目标”采用的是鼠标左键还是右键的点击，是否开启“点击空地取消当前目标”的设定都由你来决定。





键盘、鼠标的设置内容很详细

投身佣兵界 角色创建篇

和同名小说一样，《佣兵天下》的故事剧情也发生在艾米诺尔的大陆。当玩家第一次进入游戏时，艾米诺尔大陆的全地图就会展现在你的面前。而你要做的头等大事，便是在地图标示的三大阵营里选出自己效忠的对象并在随后的人物建立过程中，挑选最适合自己的职业。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

三大阵营


角色阵营选择界面

游戏中的三大阵营分别是位于西北方的艾米帝国阵营（也是原作主角的诞生地），位于东部的神圣教廷阵营以及位于西南方的修斯帝国阵营。从背景介绍来看，三大阵营都有各自的价值观和势力范围，他们之间的关系也非常微妙，有点类似于我们常说的三国鼎立。值得注意的是，位于神圣教廷北部和南部的地区并不在三方势力范围内，而地图中央处还赫然画着三个交战符号，由此可见，这个艾米诺尔大陆并不太平。

六大职业

完成阵营选择后，游戏画面便转到了佣兵酒馆内。点选酒馆中你感兴趣的角色，就能看到这个职业的特色描述、转职推荐，同时还有一段精彩的角色表演动画。说到职业，《佣兵天下》目前开放的职业包括大剑士、魔剑士、邪魔、法师、牧师、兽人战士六类，每个职业都有其特色所在。


设定角色的发型和脸型


很有代入感的职业选择画面

大劍士

该职业主要定位为近战防御型角色，不过也可以培养为近战物理输出型职业。

魔劍士

同时拥有近战与法术两类输出技能，而且也会使用一定的法术控制技能以及召唤技能。从某种角度而言，魔剑士这个职业给人一种万金油的感觉，以过去的游戏经验来判断，这种类型的职业要么强得逆天，要么就会有点尴尬（不过同名小说中的主角艾米就是魔剑士）。

牧師

依然是标准的辅助治疗型角色，另外，牧师是《佣兵天下》中可以召唤天使的职业（这点一定深得美眉们的欢迎），前提是牧师一转时选择天使之道。

邪魔

擅长法术控制、法术召唤的职业，也有一定的法术伤害输出技能。感觉有点类似于《激战》中的死灵职业。

法師

具有强大的法术伤害输出技能，同时也具备一定的法术控制技巧。

獸人戰士

单纯的物理输出型角色。说起来，这个角色的造型相当不符合东方人的审美观，在游戏里也确实很少见。个人倒觉得，这个职业说不定会有意料不到的发展空间。


虽然职业还未开放，不过已经有幻兽骑士的简单说明了

而除了上述六种职业可供玩家挑选以外，在职业选择画面中还能看到一个暂未开放的新职业——幻兽骑士，从目前公布的内容来看，可以推测出该职业是具备召唤技能的近战物理输出角色。另外，所有已公布的职业都有三种转职方向，这样算下来，《佣兵天下》的职业种类就相当庞大了。值得注意的是，虽然该职业类型繁多，但并没有类似弓箭手的物理远程输出职业，或许弓手也像幻兽骑士那样留在未来版本更新吧。


刚刚完成一转的P羊，仔细一看，下面还有二转、三转、四转……

职业繁多，必然意味着游戏技能种类繁多。在技能设定方面，《佣兵天下》除了各色职业技能以及生产技能外，还有全职业玩家都能学会的共通技，诸如返城、召唤坐骑等。这里要特别一提的是角色在2级时获得的绝技——气魂击。这个特殊技能需要完成相关任务（进入剑魂领域触摸封魂剑并用特技击杀6只贪婪法力小鬼）才能获得。当掌握此技能后，玩家就可以利用这一必杀技秒杀生命值少于25%的怪物啦！同时，被气魂击击杀的怪物还能提供较多的怪物之魂。对于攻击技能并不多的奶妈职业而言，这一个得来不费多少功夫的绝技真的是非常帮忙。事实上，该技能最大的意义在于，吸收的怪物之魂是强化装备和学习技能都要用到的消耗品。


对敌人放出致命重拳的气魂击


说是封魂剑，但怎么看魂魄都跑出来了



乐在探索中任务、活动篇

和同类游戏相比，《佣兵天下》的任务系统有不少有趣的设定。这款游戏同样拥有任务跟踪功能，你还可以使用自动引路系统轻松地找到任务地点。值得一提的是，游戏中的任务菜单并不会列出玩家当前等级的可接任务。如果你不想错过各种有价值的任务，就只有两条路可以选择：其一是经常返回佣兵酒馆，查看佣兵任务布告栏，其二就得多注意各区域地图上的惊叹号了。



状如记事本的任务菜单

区域地图上的惊叹号往往和主线任务有关



顺便一提，角色满10级的时候能在佣兵任务布告栏上领取到有关坐骑，以及职业转职方面的任务。



在布告栏上领取任务后，还会留下“揭榜”的痕迹



只要碰下酒馆里的驻马神石就可以完成坐骑任务，没有比这个再简单的活了

说到任务类型，这款游戏除了常见的打怪、寻人及对话任务以外，还有不少结合了小游戏玩法的采集任务和趣味任务。就拿收集苹果的任务来说，玩家需要猛踹树干（玩的时候得卡准时机按鼠标，这样才能达到足够的力度）才能捡到从树上掉落下来的苹果。至于那些挤牛奶、做料理、赶乌鸦的任务也是各有各的玩法。



摇晃鼠标，在限定时间内让进度跑到底才能成功挤奶



作为一个佣兵，给奶牛下蒙汗药这种小事让我情何以堪……

隐藏任务

《佣兵天下》的各地图区域中还有一类隐藏任务，提供这类任务的“非玩家控制角色”一开始头顶上并不会出现惊叹号的提示，你只有主动点击这些角色，他们才会提供任务。由于隐藏任务通常都会奖励不错的装备，所以在地图上看到可疑的角色时，不妨手脚勤快地点一下看看。

这里还有一个小技巧供你确认是否领取了地图区域中的隐藏任务，当你打开区域地图的时候，能够看到地图上的任务数量。如果你已经领完了所有任务，但地图显示任务没接满，就说明该地图上还有隐藏任务未解。



看起来只是一个无关紧要的小角色

活动副本

提到活动副本，你可以通过“Y键”或右上角的功能按钮打开活动揭示板，查看当前等级可以进入的活动副本。

对于初次接触《佣兵天下》的朋友们而言，10级开始就能进入的活动副本——修行塔，无疑是趣味度和经验奖励最高的副本。而这一副本的玩法也集合了战斗、采集以及各种小游戏玩法。修行塔一共由15个挑战关卡和数个奖励关卡组成，每个关卡开始前都有图文说明，这里建议初次游戏的时候一定要看清说明再开战，不然会吃亏。



活动揭示板上详细记录了副本类型，和每天可进入的次数



修行塔的各层说明详细到不亚于一份攻略的程度



完成修行塔挑战后有大把的经验、奖金还有魂值

扬名佣兵界 装备强化篇

在装备的设定上，《佣兵天下》可供角色配备的装备足有五花八门的十四项，包括上衣、护肩、腰带、护腕、鞋子、各类配饰还有主、副手武器这两个武器装备栏（如果你装备了双手武器，就不能再装备副手武器了），游戏中的装备可以通过进阶和炼魂来获得附加属性和额外的精灵技能。不仅如此，高阶玩家还可以使用装备强化系统来进一步提升实力。

装備煉魂解說

炼魂是《佣兵天下》非常独特的设定，从某种角度而言，这个系统就是通过消耗魂值来把本来不成套的装备套装化，从而获得额外的装备技能。由于这个玩法非常消耗魂值，在这里就特别说明一下。



1. 将装备拖入背包窗口上方的格子打开装备进阶、炼魂面板。

2. 大部分二阶以上的装备都具有元素属性及尚未激活的精灵法术，也只有具备这种属性的装备才能炼魂。

3. 在炼魂面板中点击“精灵重生”按钮，可以消耗魂值来改变装备的元素属性和精灵法术（如果装备没有完全进阶，则需要消耗灵石先进行装备进阶），而点击“精灵法术”则能消耗魂值来激活装备的额外加成。如果你身上有六个装备或武器激活了同样的精灵法术，你就能获得额外的精灵法术了。



打开人物属性菜单就能看到身上的一干装备

另外，游戏中的过时装备都能通过背包栏里的分解按钮加以分解，分解装备后会出现各类精华，有攻击、暴击、生命、护甲、抗性、法伤等类型，这些精华可以用来强化装备（有装备等级要求的限制），使用方法也很简单，只要右键点击一个精华，再点击你要强化的装备就可以加持装备了。

关于战斗的几个常识

在战斗方面，《佣兵天下》也有一些有趣的地方值得一提。其中，怪物警戒系统和封测新开放的连续击杀系统就是非常独特的设定。

怪物警戒系统



召唤帮凶的金色铃铛

会警戒的怪物，从某种角度而言是介于被动怪和主动怪之间的品种。当玩家站在其警戒范围内的时候，这类怪物并不会马上发起攻击，而是会在头顶冒出黄色的惊叹号，若此时玩家还不离开其警戒范围，怪物头顶的惊叹号会越来越红进而变成红色的斧子，而一旦进入这个警戒级别，原本只是盯着你瞧的怪物就会对你发动攻击。故而，近战职业在野外打怪的时候，一定要尽量多移动位置，避开怪物警戒范围，免得遭到群殴。

说到怪物警戒系统，这里也顺便一提游戏中的怪物呼救情况，在打怪的时候，偶尔会出现怪物头顶冒出金色铃铛的情形，一旦出现此情况，就有可能招来其他怪物对你发动攻击（被呼喊来的怪物头上会出现三个小箭头的标志）。如果你实力不济，看到此情形，一定要赶快落跑！



第一阶段：在看我了

第二阶段：感叹号变成了血红色，明显要打人了

第三阶段：果然被打了

连续击杀

连续击杀系统，是这次封测带来的全新内容。在游戏中，当你击杀一个怪物以后（无论使用哪种技能），画面的右侧会出现连续击杀1的提示。在出现此提示后的约15秒内再击杀第二只怪物，就会获得连续击杀2的效果。而如果你的连续击杀数累计达到了4次，角色周身便会发出红光，并进入战意沸腾的状态。当角色拥有战意沸腾的效果时，击杀怪物就可以恢复一定的生命和魔法值。如果使用得当，就可以大大增加角色的连续作战力！



连续三次击杀



第四次！战意沸腾
也许和关公有某种关系……

结束语 以佣兵之名签章灵魂印记

其实，除了上面介绍到的内容以外，这款游戏还有符石、称谓等等玩法。而在对故事原作的改编上，《佣兵天下》虽然没能百分之百地还原出小说的感觉，但总体来说，开发团队还是在尽力地再现原著的情节。对于P羊来说，《佣兵天下》给人感触比较深的一个方面，就是游戏在一些细节方面的刻画。好比角色出生后同第一个任务提供者——克雷蒙特交谈时，会弹出类似宣誓词一样的佣兵十则，并且要求你签章灵魂印记（这种感觉颇有点签署“卖身契”的意味），又由于游戏的任务菜单并不列出可接任务，你就得时不时去佣兵任务布告栏上揭榜领取差事，这些细节方面的设定都增加了游戏的代入感。



■编：肥龙 ■美：小杰



英雄联盟 LEAGUE OF LEGENDS
流浪法师的毁灭之旅

很长时间以来，我都没有像样地关注一款游戏了（魔兽世界除外），直到英雄联盟的出现。我这个习惯也为编辑部众人所熟知，我的热情也让众人对这款游戏产生了兴趣。坐在我旁边的何仙姑同学就三天两头跑到我旁边打岔——肥龙，这是什么游戏啊？从来没看到你一款游戏玩一个星期以上的。我跟他说这是个好游戏，这个游戏叫做英雄联盟，俗称LOL，用你的智商水平所能接受的语言来表达的话就是——DOTA的升级强化改装版。小何同学骂了一声“臭男人”就掩面跑开了……这并不妨碍他接二连三地过来围观我打游戏。我知道，他在等我输，然后用语言来报复我；我也不能闲着，一边游戏一边跟他聊天普及一下LOL的常识：

肥龙：游戏很不错，有RPG元素，角色有等级、天赋、印记等升级、加强选项。对新手来说，还可以跟电脑练习。

何仙姑：那不是可以刷钱刷经验了么？

肥龙：也没那么容易，你实战的话经验是100%，但是跟电脑演练的话只有47%，所以说经验还是蛮难提升的。

何仙姑：两队人开房间互刷的话，那不是很快？这样很快升满级了，出来打别人不是一刀一个么？

肥龙：（沉默数秒……）没办法，外国人开发游戏的时候没想到你会这么卑鄙……

英雄联盟与DOTA的一个区别就是，他的人物账号具有等级、天赋、印记等概念，用俗话说就是有养成因素在里面。而且游戏中也设置了相关的一些机制防止刷钱、刷经验、刷等级之类的影响游戏平衡的行为，目前游戏仍然是小规模的媒体测试阶段，有很多设定还未确定，不过根据我现在的游戏经验来看，很多玩家担心的游戏平衡性不是问题，这款游戏讲究的主要还是技术操作和经验意识。

下面就整理了一些资料，为大家讲解一下流浪法师——瑞兹的经验心得。这个角色比较适合新手玩家，在初级阶段可谓是VIP职业，既满足你杀人越货的欲望，又适合你还不娴熟的操作——更炫的是在官方的宣传中，这位大和尚也是最出风头的一位人物。

流浪法师/瑞兹



流浪法师——瑞兹是一位手拿法书身背卷轴，全身纹满魔法符文的魔法学者，他拥有出色的魔法及战斗能力，在战场上被玩家誉为“单杀王者”，是为数不多的能满血秒杀的职业（前期装备和等级都一般的情况下杀人更如捏蝼蚁），虽然血少但是攻高，而且技能组合也是非常的给力，输出、控制能力都非常优秀。他的技能冷却时间都非常短（有加成），比起其他职业动辄几十秒的冷却时间来说，能更有力地保证输出循环。

瑞兹是纯法术DPS英雄。魔法伤害高、爆发力强，拥有单体控人技能可以使对手无法移动，技能拥有削弱法术抗性的效果，单杀能力超强，辅助功能也很优秀，种种优势也使得瑞兹成为了Gank角色的不二人选。但是正因为这种优秀，使得他成了场上最容易被人重点关照的角色，这也是他拥有强大的范围输出仍然不能被称作“群杀王者”的原因，团队战的时候往往是第一个被击杀的对象，形容他死得快的最佳语句是“站着的时候已经死了”。血少这个缺点很致命，所以使用这个角色的人应该有很高的警觉性和一身的逃命功夫，战术上的撤退也是一种很高明的技术，类似于关二哥的拖刀计，我就曾在挂着一丝血奔逃的情况下斩杀了对方两名角色。

TIP 注解“DPS”：Damage per second，原意是指秒伤害，现在广泛的认为是指能够高输出高攻的单位。

TIP 注解“Gank”：GangbangKill，或解释为Gangbangflank，用来指在游戏中一个或几个的英雄行动，对对方的英雄进行偷袭、包抄、围杀，或者说以人数或技能优势有预谋的击杀对手以起到压制作用。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

英雄技能介绍

英雄一共拥有5个技能，一个英雄专属的被动技能；4个为英雄普通技能，普通技能的4个施放键对应为Q、W、E、R，其中前3个技能最高5级、最后一个R键技能为大招，最高3级。

英雄专属被动技能：奥术专精



奥术专精

当瑞兹施放一个法术技能，所有的其他技能冷却时间减少1秒。

技能说明：成就瑞兹“输出机器”之名的被动天赋。

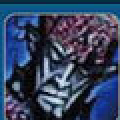


Q键技能：超负荷 射程:600

瑞兹向目标释放能量冲击造成伤害，并附加最大法力值10%的伤害

等级1:瑞兹对目标造成50点魔法伤害，并附加最大法力值10%的魔法伤害，耗蓝50，冷却时间11秒
等级2:瑞兹对目标造成90点魔法伤害，并附加最大法力值10%的魔法伤害，耗蓝65，冷却时间10秒
等级3:瑞兹对目标造成130点魔法伤害，并附加最大法力值10%的魔法伤害，耗蓝80，冷却时间9秒
等级4:瑞兹对目标造成170点魔法伤害，并附加最大法力值10%的魔法伤害，耗蓝95，冷却时间8秒
等级5:瑞兹对目标造成210点魔法伤害，并附加最大法力值10%的魔法伤害，耗蓝110，冷却时间7秒

技能说明：这是一个具有较高伤害的指向性攻击技能，满级后7S的冷却并附加法力值10%的伤害可以在一次团战中释放两次，为瑞兹提供强大的输出。在前期时只做骚扰用，不作为主要输出技能。



W键技能：符文禁锢 射程:600 冷却:14秒

瑞兹将敌人禁锢在符文监牢内使其无法攻击和移动，并在禁锢期间造成伤害

等级1:瑞兹禁锢一个敌人使其无法攻击和移动，持续0.8秒，每0.4秒受到40伤害，耗蓝80
等级2:瑞兹禁锢一个敌人使其无法攻击和移动，持续1.2秒，每0.4秒受到40伤害，耗蓝95
等级3:瑞兹禁锢一个敌人使其无法攻击和移动，持续1.6秒，每0.4秒受到40伤害，耗蓝110
等级4:瑞兹禁锢一个敌人使其无法攻击和移动，持续2秒，每0.4秒受到40伤害，耗蓝125
等级5:瑞兹禁锢一个敌人使其无法攻击和移动，持续2.4秒，每0.4秒受到40伤害，耗蓝140

技能说明：瑞兹核心控制技能，也是GANK先手技能。虽然改版后时间减少了但是依然很犀利，配合上瑞兹强大的伤害魔法，往往让对手毫无反抗，任人鱼肉。



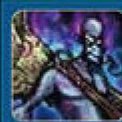


E键技能：法术涌动 射程:700 冷却:9秒

瑞兹施放强力魔法能量攻击目标，攻击弹射最多5次，可以以瑞兹自己作为弹射媒介。

等级1:弹射5次，每次弹射造成70点魔法伤害，耗蓝60，弹射减少目标12法术抗性，持续5秒
等级2:弹射5次，每次弹射造成85点魔法伤害，耗蓝80，弹射减少目标12法术抗性，持续5秒
等级3:弹射5次，每次弹射造成100点魔法伤害，耗蓝100，弹射减少目标12法术抗性，持续5秒
等级4:弹射5次，每次弹射造成115点魔法伤害，耗蓝120，弹射减少目标12法术抗性，持续5秒
等级5:弹射5次，每次弹射造成130点魔法伤害，耗蓝140，弹射减少目标12术抗性，持续5秒

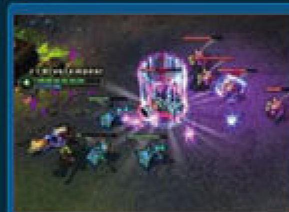
技能说明：单杀、团战伤害输出第一技能，在开大的情况下，5次弹射具体造成的总伤害非常之恐怖。可以用法术涌动技能清兵、推线，对线时也可以用来消耗对方英雄血量，而且法术涌动也是瑞兹拥有最远射程的技能。



R键技能：绝望之力 冷却时间：40秒无消耗

瑞兹引导严禁的不可控制的神秘力量，赋予他额外的法术强度，并使他的每次技能攻击造成65%范围伤害。

等级1:8秒内增加瑞兹50法伤，并赋予所有技能额外65%的范围伤害
等级2:8秒内增加瑞兹80法伤，并赋予所有技能额外65%的范围伤害
等级3:8秒内增加瑞兹100法伤，并赋予所有技能额外65%的范围伤害



符文禁锢效果

技能说明：核心技能，瞬间提升法术伤害并附加范围伤害效果，1级和3级大都只需要40秒的冷却，可以说在清小兵时都可以用，方便赚钱。

天赋、符文加点



天赋加点

推荐主加通用系攻击系，攻击系的技能提供一定程度的辅助。攻击系法术提成的效果不多，出到忽略15%法术抗性就足够了。

符文加点 镶嵌法术伤害、法术穿透、技能冷却的符文都是很不错的选择。可以选择镶嵌单一属性的符文或者混合镶嵌不同的符文，选择不同效果也不一样。

针对自身弱点进行镶嵌，也可以佩戴一些增加生命上限、生命恢复速度、移动速度等符文。

召唤师技能配备



闪现：传送你的英雄到附近区域

无论是Gank时进行出其不意的攻击，还是在情况不妙时逃跑都是非常实用的技能。闪现技能可以保证瑞兹在任何状态时都拥有主动性。



净化：为你的英雄移除所有不利状态

净化是输出首选的技能，可以避免被控制、减速，防止被对手施放技能限制后强行击杀掉。保证自身的生存能力。



幽灵疾步：俗称鬼步，你的英雄可以穿越任意单位，并且移动速度提高32%，持续14秒

可选技能，逃跑和追杀的强力技能。



衰竭：降低目标100%的命中和40%的移动速度，持续3秒。

可选技能，单体控制型技能，针对物理型输出时首选。

技能加点顺序

第1级推荐法术涌动（E），弹射属性可以打出高额的伤害，边线时可能发生2V2的战斗，实践证明加E是最正确的选择。

第2级推荐符文禁锢（W），前期可以用这个技能配合法术涌动杀人，对方不死也是半残。

第3级推荐超负荷（Q），补刀技能，被动属性降低技能的冷却时间，最大化输出。

前期Q、W、E三技能灵活的配合使用可以保证完美压线。

前5级加点对瑞兹Gank时有很大的重要性，加点时怎么灵活、怎么操作起来顺手怎么加。

大招绝望之力（R）到6级出现，必点技能，增加法术伤害并附加范围伤害效果——最逆天的是，相对于其他职业的大招，这个技能的冷却时间非常短。

6级后，首满技能法术涌动（E），次满技能符文禁锢（W）。

W、E两技能也可以交替点满，一个是控人技能，一个是主要伤害输出技能，控人技能当然是时间越长对自身越有利，而且主要输出技能等级低的话，就没法打出那么高的伤害。

最后再升满超负荷（Q），虽然加满只有7秒的冷却时间，每次作战中可以释放两次，但是实用性和其他两个普通技比就被比下来了，大多数时都用于对线时试探性攻击或者是杀人时收尾。

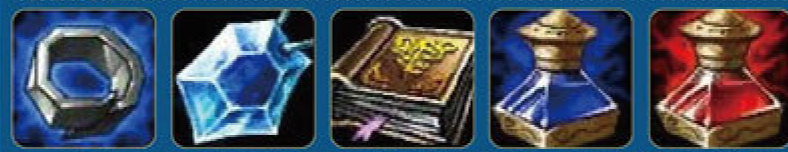
技能使用顺序：绝望之力（R）>符文禁锢（W）>法术涌动（E）>超负荷（Q）

可以说一套大招使用下来，对方不倒下一两个英雄的话那纯属意外（除非你前期被压制的特别惨，装备落后别人太多）。



装备配备

出门装推荐



多兰之戒无论从性价比还是实用性都很不错的装备，初期实用性很高。蓝水晶可以提供200法力上限（瑞兹前期耗蓝很严重，经常出现法力不够现象），法术增幅书可以提高20点法术伤害，两者可以为合成后续装备做前置。

生命和法力两种药水可以在前期弥补瑞兹自身恢复能力差的弱点。



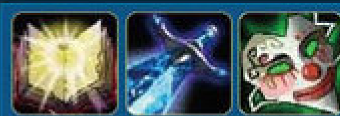
速度之靴

速度之靴，提升移动速度，追杀和逃命两相宜。



法伤药剂

法伤药剂对瑞兹这样的英雄来说非常划算，可以轻松的用人头补回来，而且可以保证Gank时成功几率，对敌方英雄的必杀性。



进阶装推荐

第一推荐梅贾窃魂书，通过直接杀人或者辅助杀人来以层数计算法伤，满层时减少15%的技能冷却时间，该物品越早合成越有利。

光辉之剑可以为合成巫妖之祸做准备。

吸血鬼面具是实用性很高的过度装备，可以加少量的生命上限，被动效果可以使法术附带吸血效果，弥补瑞兹自身生命恢复差的弱点，但是后期作用不大。



男巫之鞋

带法术穿透的男巫之鞋，辅助法术输出。速度也能提升一级，基本上可以穿到死了。

后期装推荐



第一推荐巫妖之祸，当前施放技能后使你的下一次物理攻击附加你当前技能的法术伤害值，这个效果相当于把一个高伤害技能再放一次，对于瑞兹这样的高法伤英雄再放一次对对手将是致命的，非常实用的触发效果。冷却时间也非常短。

冰晶节杖、深渊节杖、中亚之戒，增加高额法术攻击并辅助自身输出。



英雄使用

前期

游戏前期基本以在线上压人和打钱为主，可以用技能消耗对方生命，这是远程职业的先天优势，E技能可完美地讲对方压制。当3级时保证Q、W、E三技能都有，然后在适当的时候下手击杀对方，也可以用法术涌动（E）打兵，能同时攻击多个目标，赚钱相当的方便。快速升到6级就可以开始抓人之旅了。



▲ 法术涌动效果

瑞兹的回复能力差而且前期血少对线时尽量靠后，尽量少费血，如果被对方抓住时机很容易造成死亡回城的悲剧，用技能耗对方血时要利用好技能攻击距离远的优势。

中期

游戏中期时主要以不断换线击杀敌方英雄赚钱为主。可以去抓那些打野的敌方英雄，也可以换线配合队友击杀对方线上英雄。把对方英雄欺负的越惨对自己和队友的发展就越有利。Gank时以神出鬼没为宗旨，灵活利用草丛，让对方提心吊胆，为敌人带去无形的压力，做好自己的Gank角色。时刻牢记你是个血少攻高的货，不要大摇大摆地在别人面前走，灵活利用地势，尽量猥琐。

注“草丛”：地图上主要道路边的草丛，在草丛中的单位可以隐蔽，草丛外的敌人无法看到你，但是你可以看到草丛外的敌人。）



后期

瑞兹的主要工作仍然是Gank。后期常常发生团战，要注意自己位置，瑞兹不需要和队友一样在明处推线，在旁边野区跟进就行，在对方集体防守时进行出其不意的攻击，针对性的打对方控制型英雄或者专门打对方后面的输出，让对方无法形成攻势，输出都死了不可能傻到肉盾冲出来和你打团战。注意后期死一次复活时间很长，容易被对方抓住机会反扑。往往一次团灭会改变整个场上局势。



小技巧

1、初期对线的时候，可以用符文禁锢（W）和超负荷（Q）耗血，有符文禁锢控制对方想回避都没有可能。

2、绝望之力（R）的冷却时间只有40秒，除了用来击杀敌人用来清小兵也很好用的。如果自身镶嵌的符文有减冷却时间的，再加上天赋所减少的绝望之力可以实现30左右一次，用来打钱推线非常好用。

3、杀人前可以先用一次超负荷（Q）激活巫妖之祸的属性，然后在进行杀人程序，保证抓人更稳当。

4、团战的时候，就算没有好的位置，在队友后面开绝望之力（R）然后把法术涌动（E）扔对方人群里效果也很可观。

5、可以适当的去击杀小BOSS类的野怪，获取野怪BUFF，对自身辅助作用很大——但也要谨防被敌人抓到。

6、时刻注意小地图，敌人的位置和队友的位置要时刻关注，把握好战场大局。

7、守塔和推塔是第一目标，一味的杀人并不能获得最终的胜利，要有团队意识，要有大局观。

注“野怪BUFF”：杀死特定的野怪后获得增益魔法，持续一段时间后消失，若持有BUFF的同时被杀死，那么敌人将获得这个BUFF的增益效果。



总结

瑞兹是一个高输出、高爆发的法系输出，输出高但是自身很脆弱，熟练掌握技能循环和使用节奏能让你横行无忌，但是也要切忌英雄联盟中没有永远的强者，永远不要忽视团队的力量。

瑞兹的输出与法伤息息相关，法伤来源于装备，技能强化来源于等级，既要保证在线上的时间又要保证自身的生存，只有活着的人才对敌人有威胁。

伤害的计算是每个使用瑞兹的玩家必须要掌握的基础，如果不能很好的掌握，你就无法有效的击杀英雄。

对于击杀英雄来说生存永远是很重要的，穷寇莫追这一条道理无论什么时候都有用。在场上要合理运用地图的天然优势像草丛，无论抓人还是逃跑都很有用。时刻眼观六路耳听八方，什么时候追，什么时候逃，什么时候支援，都是需要精确的计算。

瑞兹要防备那些拥有眩晕技能的英雄，要保证先出手，永远不要被动。后期尽量不要落单，敌人都在看着你，很多时候当你看到敌人的时候，自己已经死了。



年年岁岁花相似，又到一年盘点时。唯美经典双版本、周杰伦代言、最高在线260万，梦幻在过去一年中的完美表现给了所有人太多的惊喜，以“大明星、大投资、大场面”的大片模式向所有玩家宣告《梦幻西游》绝对好玩、不玩才怪。另一方面，《梦幻西游》的策划们也在殚精竭虑地思考怎样让梦幻尽可能长地延续下去。于是，我们看到了帮派联赛、全民PK赛等一系列新的变化。但这些关普通的梦幻玩家什么事？于是便有了本次盘点，让自己笑笑，也让大家笑笑，且一起相濡于梦幻，大笑于江湖。

■文编：朱朱 ■美编：节早



游戏类型 卡通回合 ■运营公司：网易 ■目前状况：嘉年华

xyq.163.com

梦幻西游 ON-LINE xyq.163.com

给力时代 2010年终回顾

神马的都可以玩梦幻



12月5日，云游戏服务商谷安展示了通过安卓智能手机玩耍《魔兽世界》的视频。此前谷安已经演示过在谷歌电视上玩《魔兽世界》，此番他们又将这一技术应用范围扩大到了普通的智能手机上。视频中用于演示的手机是装载了安卓系统的宏达电渴望系列手机，并重新设计了适合触摸屏的菜单界面。

而在此之前的11月，一位梦幻玩家就已经利用远程桌面使用装载了安卓系统的宏达电渴望系列手机来玩《梦幻西游》。这意味着某一天，你出门在外，你依然可以拿起你的手机，控制你开着梦幻的电脑，去摆摆摊，玩玩休闲小游戏。

而笔者也关注到，苹果平板电脑、苹果手机上也有类似的远程桌面应用，看来随时随地玩梦幻这一条在不远的将来就可以实现了。







手机玩梦幻

贺岁大片 叶问2

年度金雷锋奖 随时随地都要玩《梦幻西游》的高玩，你，就是一代宗师。

给力指数 ★★★★★

传奇之上是超神

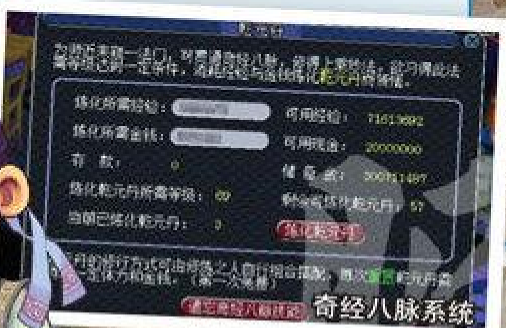
追求属性和伤害效果的更黄更暴力，一直是梦幻玩家所喜好的。何谓传奇？一个被历史铭记的不朽传说，一个经得起时间考验的故事。“我爱路过2”的一条300+灵的项链，虎哥哥一次1万1伤害的惊天记录，都曾经让所有人瞠目结舌。梦终究是梦，很难实现，但是他会让所有的人都对生活有了充足的信心，让所有人都感觉到生活是美好的，光明，是有意义的。但是在梦不能实现的时候我们做什么呢？围观或者加入。

最近，一位狮驼的表现让《梦幻西游》官方论坛众多玩家对狮驼这个门派在新资料片中的命运忧心忡忡。这位传说中的暴力狮驼1V5，连续爆1万8、1万2的伤害，秒杀对方的化生寺、五庄观、魔王。这位狮驼的名字也很给力——人间大炮。

贺岁大片 剑雨

年度最给力玩家奖 人间大炮。最终兵器，舍尔其谁。

给力指数 ★★★★★

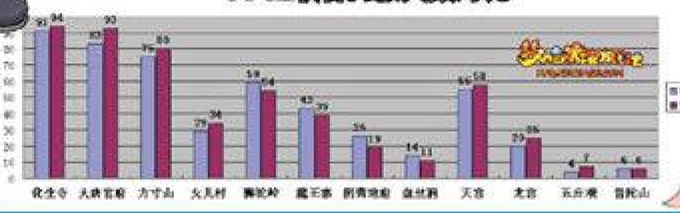


奇经八脉系统













PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

消费者物价指数持续走低


新家具4级床 福禄鸳鸯榻

在2010现实消费者物价指数（居民消费指数）不断升高的同时，而在我们《梦幻西游》的虚拟世界里，消费指数却在不断走低。在宏观上，梦幻策划组用开新区和玩家投票和低人气区的方式，去平衡玩家的消费和产出，从而拉高人气。在微观上，梦幻策划组对产出进行精细控制，不断去微调梦幻的经济系统。

装备分解规则调整（仅针对人物装备分解）：分解装备时不再产出百炼精铁，增加产出吸附石作为补偿。

点化三药：对于低品质或者低价三药，可以再加3个2级药进行回炉重造，还有一定几率形成最高价值的三药——金香玉。

点卡价格调整：“游戏内点卡上架价格限制调整：为稳定点卡价格，点卡上架价格上限将暂时由最近平均价格的110%调整为最近平均价格的105%，服务器开启时间小于等于90天的服务器不在调整范围内。”

云游道人惊现江湖：每当重大节日都会出现云游道人，携带高级兽决和高级珍珠出现，兽决价格从七百万起步。

贺岁大片 狄仁杰之通天帝国
年度金算盘奖 梦幻西游策划组。一个帝国，不管是现实还是虚拟，其背后的最大支撑是经济。
给力指数 ★★★★☆

玩梦幻，当策划

玩游戏能玩出未来？玩出饭碗么？2010年“玩出梦幻未来”——《梦幻西游》玩家策划招募赛事于9月正式启动，此次赛事由网易梦幻工作室主办，秉承“玩家就是《梦幻西游》的真正主策划”的宗旨，为《梦幻西游》的两个职位：游戏产品策划、游戏营销策划。12月11日，经过团队方案设计阐述、终极面试等环节的筛选和综合考评，最终毛谦、王祎、曲俏石三位梦幻玩家笑到了最后。他们现场获得了由《梦幻西游》产品总监丁迎峰先生亲自签发的聘书，成为了《梦幻西游》产品策划和营销策划。古有曹操挟天子以令诸侯，今有丁磊敬玩家雄霸天下。

贺岁大片 非诚勿扰2
年度最给力工作奖 梦幻策划。爱好梦幻，你就可能成为梦幻策划。
给力指数 ★★★★☆


玩家也当策划

特别迟的超级大片

梦幻西游主策划小白在年中曾透露，“今年的资料片会来得比2009年更晚一些”，一语成谶。继欢乐家园、神鬼玄机、美丽人生、梦幻化境、天命之战、宝藏、法宝传奇、坐骑天下、上古神符等九个资料片之后的《梦幻西游》第十个资料片，直到12月14日梦幻西游嘉年华开启，却依然未到。不得不说，网易开始具有暴雪的某些特质，比如说……跳票。


宝象国地图

不过，好在网易在最近的《梦幻西游》南宁见面会上爆出众多猛料。策划飘飘称现《梦幻西游》12门派在新资料片将有大调整。从现场玩家“偷拍”的图片来看，《梦幻西游》或许将要推出全新的规模宏大的系统主城——宝象国。《梦幻西游》同时还可能会推出推出天赋系统（或经脉系统），这可能就是策划飘飘所谓的12门派大调整——如巨魔王可走两大分支，嗜血狂魔、王兽之王；狐美人可分两道：勾魂阎罗、六道魍魉；每个角色均显示七大穴位：分别是一元、两仪、三才、四象、五行、六合、七曜。策划飘飘还表示，高级别珍珠有可能提供购买，考虑增加任务学习阵法的位置。宠物装备宝石拆除方面，还需要经过策划组讨论。

贺岁大片 让子弹飞（一会儿）
年度金乌鸦奖 小白，舍尔其谁。
给力指数 ★★★★★

武神坛 坛坛都是好酒


疑是穴位打通，然后激发潜在技能的天赋系统

寂寞是什么？站在武神坛顶上。转眼间，武神坛已经经历了53联，毛果芸香、水美眉、唤月、老伯伯、一天世界晴、霸仔仔、熊猫儿、冥杀、俊杰、踏雪追风、一天世界晴，无数个令人耳熟能详的明星，无数个万人敬仰的偶像。

一首流传很广的描摹当今武神坛格局的童谣这样唱道：天下牛人出大唐，方寸山无三日晴。魔家变态知多少，坐看化生起风云。说的是大唐集天下武功之大成，门下弟子数量武林第一，呼风唤雨独霸武林，而昔日著名杀手方寸山在封系内斗中危机四伏。魔王寨、狮驼岭、魔天宫等各大帮派则已悄然崛起，虽仍不足正面撄大唐之锋，却也有了搅得海内风云变色的实力。只有化生一夜之间咸鱼翻身，从以前冷冷清清地坐在一边看别人龙虎相争直接成为武神坛绝对的主力。



贺岁大片 钢铁侠2
年度最奉献群众演员奖 服战队员。天南地北双飞客，老翅几回寒暑。欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。强烈要求丁老板给你们每月发放10斤丁磊牌绿色猪肉以资奖励。
给力指数 ★★★★★



笑傲江湖 Swordsman

针对全球十五亿华人用户推出的《笑傲江湖》，是完美世界集合了全球多支研发团队倾力制作的一款重量级产品。游戏采用全新物理引擎，通过强大的即时演算功能，真实还原现实世界的各种生态环境。同时，《笑傲江湖》提出了独树一帜的新派武侠网游理念，以“自创江湖”为核心，辅以“自创武功、开宗立派、玩法自创”等一系列创新玩法，融合养成、经营、团队角色扮演等众多经典元素，流畅的动作、玩法，为玩家提供更多样的江湖体验。

游戏类型 3D武侠
■运营公司：完美时空
■目前状况：封测

xa.wanmei.com

■作者：慕容笑 ■文编：小P羊 ■美编：节早

经典武侠，创新玩法完美诠释

江湖传言，在声震四海的第一大镖局福威镖局中，藏有一部祖传的武功秘籍《辟邪剑谱》，乃是由失传已久的至上秘笈《葵花宝典》演化而来，其中剑法精妙无比，一时间，渴望拥有盖世神功者纷至沓来，更有意欲称霸武林者，为此兵戈相见。一本《辟邪剑谱》让整个武林为之动容。江湖险恶，正邪轮回，名利权势有几人可以真的罢手，又有谁可以真正笑傲江湖？！

画面真实江湖浩荡



笑傲江湖最新游戏场景截图

《笑傲江湖》不仅是一个充满恩怨情仇的江湖，更是一个具有真实物理环境的完整世界。依托于近年来完美时空全球战略计划所带来的研发实力，在技术上《笑傲江湖》实现了对现实环境的真实模拟。游戏中，玩家所看所感的一花一草，一云一霞都符合自然界的发生、发展及运动规律，拥有着无限的活力。日夜更替、季节交换、气候变迁，一切都是生动而直观的。在游戏中，这种瞬息万变的感觉，如各种突发天气，雨雪风霜等等，不但会随时随地的发生，更是将与玩家有真实的互动。例如因激烈战斗而纷纷抖落的树叶，还有被疾驰的风改变了下坠轨迹的雨水和雪花……都是这个系统的一部分。白天热闹的集市，夜晚宁静的灯河，这些遵循自然规律的生活场景，组成了《笑傲江湖》最真实最生动的画面。

动态场景智能体系

《笑傲江湖》的世界中，万事万物都不是由固定的程序或模型驱动的，它们也不会总保持固定的位置和样貌，而是通过先进技术对各种物质的自然演变进行了模拟。当你剑气横飞时，你会发现地面的草，身边的岩石都会被斩断击碎。而根据你站立位置的不同，剑气、掌力的强弱和方向不同，在物理损坏方面，草和碎石飞散的方向远近也会有所不同。

同时，《笑傲江湖》的江湖世界里也充满了生活的气息，小镇上叫卖的货郎、酒醉的过客、行走的妇孺、路见不平的侠客以及夜间出没的毛贼，所有这些在高级人工智能的支持下，会根据各自的特性及习惯规律出没在江湖的每个角落。同时也会因玩家的互动，而发生微妙的改变。

智能游戏角色体系，令鸟兽可以根据角色的方位决定它们逃离的方向。具有攻击性的生物，则会从你的衣着身材等方面判断你的实力，适当选择是攻击、偷袭还是绕开。在一些情况下，游戏角色还会通过对话来对玩家评头论足，若你的语言有所冒犯，游戏中的狗就会对你狂吠，甚至撕咬。

武学自创 独特玩法

《笑傲江湖》中的所有武功招式都有非常精彩的展现。游戏中的功夫不再是简单的数值加烟火特效表演，而是切实划分出了套路和招式。独特的“自创武功套路”系统，更将中国功夫的特色传达给了所有玩家。

行云流水的武功招式，除了姿势优美还具有很实际的作用，招式之间存在一定相生相克关系，正确的选择使用将会放大整套招式的威力，并且可以产生击退、击倒、击飞等效果。同时，所有武功招式都可以任由玩家随意组合使用，并形成一套自己的武学套路。



三节棍法终结技

除了独特的武学系统，游戏里的宗派系统也将成为玩家江湖体验的重要内容。游戏将经营、养成、团队角色扮演等经典元素融入其中，玩家在游戏中不仅可以开宗立派与江湖各派分庭抗礼，还可以将帮派发展成名门世家、门派武馆、镖局盐帮等等江湖组织。游戏将为之提供丰富的任务玩法，比如镖局可以抗击山贼、护送重要人物或者宝物。

名门大派 武学纵览

“天下风云出我辈，一入江湖岁月催”。江湖之所以令人神往，多半是因为侠客身上的绝世武功，像名震江湖的少林易筋经、华山独孤九剑、武当太极拳法等绝学更是折服过无数的武林豪客。《笑傲江湖》将这些绝世武功融合到各门派的特色当中，收录天下武学，成就一代宗师，驰骋江湖何其快意！


日月神教

日月神教武学多传承自前代典籍，因此该教弟子拳脚古朴，但是功夫狠辣，各种武功以快为主。目前教中拥有名震天下的《葵花宝典》以及一门狠辣的《吸星大法》。除了这两门绝学之外，黑血神针作为暗器也曾名震江湖。因此神教弟子在江湖争斗中多占上风。


少林

少林武功集各家之所长，故有“天下武功出少林”之说。少林武术阳刚威猛、博大精深。外功有少林拳术、腿法、棍法、掌法、金钟罩铁布衫等无坚不摧之绝学；内功有易筋经、洗髓经等镇门之宝。总体来说，少林武功沉稳厚重，厚积薄发，少林弟子往往能在逆境中反败为胜。


武当

武当武学主要来源于开山祖师张三丰，最著名的两门武学分别是太极拳和太极剑。两门功夫主要讲究以静制动，以柔克刚，善于四两拨千斤。所以武当弟子在对阵强敌时也往往能够化险为夷，克敌制胜。


华山

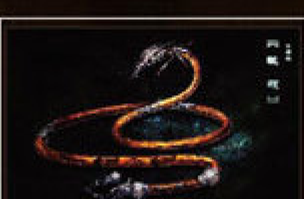
华山武学起源于全真道家，不过在气剑二宗分裂后，华山派武学出现两种风格。华山剑宗招数繁复、应变迅捷、出招狠辣，适用性极强；气宗则剑势古朴，讲究以气制敌、以简制繁，剑招大多攻守兼备，所以杀伤能力与防护能力俱佳。不过，传闻前代绝学独孤九剑也隐藏在华山之巅，有缘弟子才能习得。


恒山

恒山武学暗含佛理，讲究绵里藏针，防守严密，反击则相当狠辣。恒山武学分为掌法和剑法，天下知名的功夫有天长掌法和万花剑法。此外，恒山的灵丹妙药对治疗武林内伤也有奇效，因此等闲人士不愿与恒山弟子交恶。


峨嵋

峨嵋武学主要来自《九阴真经》和《九阳真经》。虽然派中女弟子居多，但是峨嵋武学并无半分阴柔，大多在掌法和剑法上颇有建树。而且峨嵋善于调和阴阳，祛病疗伤。


五仙教

五仙教起源于苗疆，教中多是妙龄少女，因此五仙教武学偏阴柔，擅长使用蛊毒。五仙教门下多有用毒高手，常常能在不经意间下毒伤敌，不过教中也有专门解毒疗伤的高手。


衡山

衡山派常常将武学与音律相结合，因此衡山武学风格轻灵缥缈，追求大音希声、大象无形之境界。因此衡山剑法虚招繁多，有“百变千幻”之称。衡山弟子行走江湖虽然不见得纵横天下，但是也很难被敌手所俘获。


逍遥

逍遥派传承自道家，前代高手曾名震江湖，但是现在门中弟子稀少。逍遥派门下为寻找北冥神功下落而结束闭关，重出江湖。其武功讲究轻灵飘逸、超凡脱俗却又威力无穷。不过逍遥武学对内力要求极高，非有大毅力者不能习之。


唐门

唐门精于暗杀偷袭，其暗器闻名天下，并且他们也精通陷阱机关之术。有霹雳弹、夺魂箭、满天花雨、天罗地网等厉害的暗器和机关手段。近年来唐门中有高人精研火器，结合传统暗器机关毒物等，又拓展出很多新的暗杀方式。

自创江湖 细致生活


黑木崖

在开放性架构的支持下，游戏允许玩家以更多样的方式来体验江湖世界。玩家可以完全在游戏中四处游历揭开隐藏的江湖剧情，或定居洛阳成为城里的一名小摊小贩，甚至可以接受官府训练成为捕快巡视四方。而在全新物理引擎技术的支持下，玩家与环境道具的互动将大大丰富，届时，一些任务的完成方式将不再局限为杀怪或者采集，玩家可以根据自身条件来自行发挥。

江湖除了腥风血雨恩怨纠葛之外，也有生活。实际上，生活应该是江湖的主题而不仅仅是点缀。据《笑傲江湖》研发团队透露，游戏中的社会生活体系将是一个庞大的系统，其中不但有采集、生产、销售这类角色扮演类网游中必不可少的内容，更有许多贴合小说背景的设计，比如琴棋书画、喝酒、猜拳等等。巨大的江湖社会，不但由玩家来创造更由玩家来驾驭，丰富的生活体系不但给予玩家自给自足的谋生手段，更平衡了市场经济体系，丰富了游戏的玩法。好东西不是头目怪给的，更不是商城来的，而是玩家自己打造的，但这个打造的前提是生产者的互动，想要采集制造一条龙是有违现实的。而平衡的社会体系，带来平衡的市场经济环境，这也是《笑傲江湖》研发团队为之努力的方向。


五毒苗寨副本



革命性武侠网游《笑傲江湖》正在研发之中，更多内容和玩点也将在后续报道中曝光，究竟它能否成为超越以往的经典之作，我们不妨拭目以待。

说到副本，相信多数朋友想到的都是多人团体作战。然而《降龙之剑》却剑走偏锋，推出的单人副本可以让你畅享独自狩猎的快感。还没有体验？你落伍了！





降龍之劍

XLZJ.WANMEI.COM

三大单人副本挑战心得

游戏类型 2D玄幻 ■运营公司：完美时空 ■目前状况：公测

xlzj.wanmei.com

■作者：鋭║玖公主 ■文编：小P羊 ■美编：节早

魔天塔

新副本魔天塔并非《降龙之剑》的首个单人副本，不过此副本却大有挑战无极限的意思。进入此副本的最低等级要求是50级，虽然门槛很低，但若想彻底通关，没个200级是根本不可能的事。此外，魔天塔200层之后怪物更是出人预料的强劲，《降龙之剑》最高等级的怪物和最强大的头目级怪物都在此间出没。

总的来说，不同职业在单挑魔天塔的过程中都能表现出自己的特色来。好比擅抗的虎卫，可以尽情发挥血牛的战力；而灵法的攻击爆高，打得更是顺畅。至于铁羽、仙道等职业在魔天塔中也有其不同的优势。只是单挑王月隐，在一挑多的魔天塔中似乎显得有些不利。好在游戏后期提升能力的方式多种多样。比如，高级烹饪的成品就能为我们提供更强大的属性。


魔天塔，近期无法完成的挑战

基本情况介绍到此，还是进入魔天塔来一探究竟吧。在皇城（坐标：475.317）找到游戏人物魔天塔使者“玄天宗”对话，选择“我要去挑战一下”便能进入


皇城地图，魔天塔使者：魔天塔由此去！

此单人副本的地图并不复杂，怪物分布也很简单，每层有20个小喽啰和1个头目怪物守护。对一名80级左右的玩家而言，前90层并无多大难度，最多就是打得慢而已。不过，到100层时就有点难度了。如果技能、装备等前期准备不足，还是等以后再挑战其余的关卡为好。

题外话，学烹饪的同学要继续努力哦，现在只是卖卖二锅头、五粮液，以后卖粽子、长寿面、醉生梦死等等。让大家吃饱了再去打魔天塔！不过希望别是“断头饭”。

这里也顺便总结一下魔天塔的头目级怪物规律：

首先，头目级怪物的血量和防御是根据塔的层数来决定的。

其次，奇数和偶数层的头目级怪物属性不同。最好随身携带2套装备去，在奇数塔层使用内功换内防装备，偶数塔层使用外功换外防装备，这样会好打些。

再次，是经验方面的变化规律。每隔10层，击败头目级怪物可获得的经验就加50000点，而小怪则是每层增加500的经验，不过这500经验也不好拿，毕竟每层小怪的血量也增加了，而这个血量增加可是500乘以10噢！


展望高级烹饪的春天

越打越难，这便是魔天塔的最大特色。说到这里，也许你会好奇，为什么大家都对魔天塔这么上心，铆足了劲打呢？因为魔天塔的通关也有排名啊。世界排名的人物都要通过这个来证明一下自己的实力。至于魔天塔的奖励，在塔里打怪除了有丰富的经验值以外，每过40层就可以找游戏人物领一次奖。而在打过100层之后，则是每过20层就可以找游戏人物领取一次奖励！可见100层之后的难度。这里套用一句广告词——恨他就带他去魔天塔，爱他也带他去魔天塔。


魔天塔通关层数高达173层

盟主的考验

80级之后才可以领取这个任务。这个单人副本最亮眼的是奖励，包括：金色锦囊和金色装备！其中的金色装备曾经是付费玩家要阔的道具。而打宝石同样花费巨大，毕竟买低级宝石要花钱，合成还有一定几率失败。可以说每颗13级宝石都是血泪和金钱累积的结果。




盟主的考验

想要接取此任务得先去找皇城的游戏人物秦炯（坐

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



标544.471）。需要注意的是，这个任务每周只能执行一次，所以一定得珍惜机会，如果不慎放弃了任务，这周就不能再次领取啦！

要完成此任务一共需要达成五个步骤，每个步骤都是个单人副本。而副本地图也非常简单，玩家在击杀一定数量的怪物后，需要战胜同门友人，然后再开始挑战六大职业导师。一旦顺利过关就会得到金色锦囊。而就算不能打通全部关卡，完成前几个步骤刷刷锦囊也是个不错的计划。

和魔天塔比起来，盟主的考验就简单多了。或许开发组也希望大家尽快用上好装备，把自己武装起来吧。当然，比魔天塔简单可不是说，盟主的考验任务毫无难度。不过只要抱着好好升级，认真打单人副本的信念，每周一次拿经验、拿装备的机会还是人人均等的。





玄镜



镜子里刷怪，很好很欢乐

“魔镜魔镜告诉我，锦囊到底有什么？”笔者大刀阔斧的篡改了一下李玟的歌词，因为最近有点迷恋这种打怪方式。并且疯狂地在游戏里买镜子碎片来合玄镜，然后看到角色经验条快满时便立刻点击镜子。进入玄镜副本劈里啪啦的放大招！

这里简单说下所谓的玄镜副本。精英级以上的怪物会掉落镜子碎片，而10个镜子碎一片可以合成1面镜子（合成镜子的方法是，鼠标右键点击碎片）。此时，再用鼠标右键点击合成后的镜子，并选择“顺从它的意志，进入镜片”后便能进入这个独特的单人副本。



这里要特别一提的是，如果角色正处于组队状态。系统会询问你是否愿意带队友一起进入，遇见喜欢的朋友，就带进去一起玩。其实带朋友进入此副本也很划算，就算人再多，经验也不会少。当然，如果你偏好单练狩猎也可以自己体验这个副本。



相信不少朋友和笔者一样很喜欢这样的狩猎之旅，因为随时可以去开副本而不用担心有没有组够人，更不会发生分配宝物的利益冲突。话又说回来，单练有单练的自在，组团有组团的场面。如果你何时被满屏角色吵烦了，不如像笔者这样找个单人副本偷着乐一下吧。感叹下！降龙人真多啊……



透过现象看本质 天龍八部2 当前热点解析

TL2.CHANGYOU.COM

■作者：阿鱼 ■文编：朱朱 ■美编：小米

游戏类型 武侠游戏 ■运营公司：搜狐畅游 ■目前状况：新资料片

tl.changyou.com

《天龙八部2》每次放出新资料片，都会影响玩家游戏生活的同时，会在游戏中引发了诸多热点现象。比如天龙2首部资料片中的新门派慕容世家，以及"血战雁门关"里的宋辽战场。有道是"年年岁岁花相似，岁岁年年人不同"，游戏还是那个游戏，但不断丰富的内容持续改变着玩家们对游戏的关注点。毋庸置疑，如今玩家们关注的游戏热点，绝对与一年前甚至是半年前有所不同。那么，眼下天龙八部2里的热点现象有哪些呢？

对战热点现象之慕容世家新技能



飘逸潇洒的慕容世家弟子

慕容世家45级、60级新技能横空出世，让处于苦闷中的慕容弟子看到了希望。"破天式"的飞剑，"化气式"的"山寨版"九大门派绝技，都具有不错的效果。正因为如此，其他门派的部分玩家很有意见：慕容世家有了这两大绝技，还不得逆天了？可慕容弟子们似乎也是"贪心不足"，有不少人觉得这两个技能威力有限，不足以提升慕容世家的地位。众说纷纭，莫衷一是。



"破天式"的群怪效果不错

解析 "破天式"具有相当不错的群怪能力，15秒内召唤10柄飞剑，飞剑陆续落地后的爆炸，按照每柄飞剑3个目标计算，10柄飞剑就是30个目标。伤害目标之多，恐怕只有逍遥派的陷阱绝技能够与其抗衡。同时，飞剑爆炸后造成的短暂麻痹效果，是"清心普善咒"、"天马飞瀑"等蓄气类技能的克星；更是对付天山弟子隐身的锐器，隐身状态下的天山，如果在破天式的飞剑爆炸范围内，就会被爆现身。



看！慕容弟子用"破天式"破解了隐身术

与"破天式"相比，65级绝学"化气式"更偏向于玩家间的对战。与九大门派的高手对决时，凭借"化气式"施展出对手的65级绝技，譬如武当的"天外飞仙"，确实能够让对手防不胜防。

由此可见，两大绝技的出现，确实在一定程度上提高了慕容弟子在江湖上的地位，这是无可辩驳的。但，它们也有缺陷，并不足以逆天。"破天式"虽然有减速时间，但只能持续3秒，时间太短；飞剑落地后虽有麻痹效果，也仅能持续1秒。切磋时，给对手造成的负面效果远不如传说中那般强大。更何况，飞剑的爆炸范围只有5米，聪明的对手是不会轻易让自己进入飞剑的爆炸区域的。再说说"化气式"，施展的九大门派绝技以攻击目标而定，并不能跨职业变换技能效果。这一招对付武当或许好用，对付明教、星宿等门派，可就未必有威力了。谁都知道，如今的明教（星宿）65绝技，威力实在有限。

珍兽热点现象之兽魂附体


新增的"兽魂附体"绝技

兽魂附体的出现，让珍兽增加了一项新的功能——化身为兽魂，提高玩家们的各项属性值。兽魂附体后，不影响出战珍兽，这意味着玩家们可以同时"携带"两只珍兽作战。因此，兽魂附体一推出，便得到了玩家们的追捧。那么，我们该如何打造一个得体的兽魂珍兽呢？

解析 珍兽的基础资质，决定着兽魂附体后对玩家的增强效果，力量与灵气影响四大属性攻击、体力影响血上限、身法影响命中和闪避。所以，我们在选择珍兽时，应该明白自己的需求。需要高攻击力就选择力量（灵气）出众的珍兽，需要高血量就选择体力出色的珍兽。


施展"兽魂附体"

选择好珍兽后，就该考虑附体技能的挑选了。兽魂附体技能分为攻击、辅助、防御这三大类型，攻击类包含冰、火、玄、毒四种属性攻击；防御类包含内功防御和外功防御，以及血上限；辅助类包括命中和闪避。请继续保留你选择珍兽时的想法，挑选合理的附体技能。


"兽魂附体"技能书：沸血

除了基础属性与附体技能外，我们还必须考虑珍兽的成长率、悟性以及融合度。这三样属性越高，兽魂附体技能的效果也就越强。只是，大家都知道，悟性和融合度可是个花钱的"主儿"。如果你是非付费玩家，建议适可而止，合适就好。

提醒大家一句：兽魂附体是会消耗珍兽寿命的，若非玩家间的切磋较量，最好不要轻易施展此绝技。珍兽延命丹可以增加珍兽的寿命，此物可以在藏经阁副本中几率获得；元宝商店内也有出售。

赚钱热点现象之宝石收购

用金币从玩家手里收购宝石，要比直接在元宝店里购买划算。这在很长一段时间里，是玩家的省钱方式之一。随着金币的贬值，加上一些宝石的走俏，金币收购宝石花费的成本逐渐攀升。到如今，竟然有某些玩家喊出了"元宝店里买宝石更省钱"的观点。这一颠覆我们传统思维的观点是否正确呢？


买宝石，用金币还是用元宝？这是个问题

解析 我认为，对错参半。选择的宝石不同，得出的结果也就不一样。以加灵气的蓝宝石为例，3级蓝宝石元宝店标价为420元宝，而大多数服务器里1级蓝宝石的价格为2-3金，即使算上合成到3级需要耗费的蓝宝石与低级合成符，也要比直接从元宝店购买便宜100元宝左右。

但是，有些宝石就不同了。比如增加内功攻击的猫眼石，这才许多老服属于热门宝石，合成到3级花费的金币，划算成元宝后，你会发现省不了几个钱，甚至还可能超出元宝店里的价格。红宝石就更是别提了，动辄10多金的价格（特指老服务器）实在太吓人了。如果不是自己刚好缺1、2颗红宝石合成到3、4、5级，谁愿意花这冤枉钱？

所以，选购宝石时，我们一定要了解它当前的市场价格，然后按照金币兑换元宝的比例计算一下，看看是金币买划算，还是元宝店实惠。

练级热点现象之"站岗"式练级

时下，在一些服务器内，玩家们经常会看见世界频道里有人大喊："站岗练级的进组了！"站岗泛指站立不动、坚守岗位；而练级则是要拿出兵器，与怪物做一番搏斗。这两个词一静一动，怎么会联系在一起呢？这"站岗"练级究竟有啥玄机？这是许多只闻其声、不见其形的玩家们关注的问题。


没人"站岗"，不仅很孤独，还杀不了多少怪

解析 起初，我也是丈二和尚摸不着头脑。深入体验之后，我才恍然大悟——"站岗"练级，实至名归。

方法很简单，队长在招募好等级相差不大的队员后，前往修炼地开始打怪。打怪练级时，经验分配模式调整为"各自分配"，这是关键。然后，"站岗"练级开始：队长卯足了劲儿地攻击周围的怪物，其他人原地不动，替队长"站岗"。队长在获得完整经验的同时，其他队员也能获得部分经验值；队伍人数越多，队员们获得的经验值也就越高。这就是传说中的"站岗"练级法。

有人要提出异议了："只有队长干活，其他人休息，这算什么练级啊？对于练级队伍来说，一点也不效率。纯粹是为懒人准备的！"

说得没错，这法子还真是为"懒人"准备的。在游戏里有一批"懒人"，因为工作或学习等原因，他们没有足够的练级时间。有了"站岗"练级法，只要家里有电脑，就可以工作练级两不误了。出门前找个这样的队伍，将游戏角色挂在练级区域中，回到家后，你就有可能获得数百万经验值。经验值的多少视队长的努力程度而定。又有人会问了："谁愿意带一帮懒虫练级啊？"你还别说，这个真的有！

受防沉迷系统的影响，玩家们击杀怪物达到一定数量后，获得的经验值将逐渐减少，直至为0。这对于一些喜欢带着珍兽单刷的朋友而言，无疑是一张无形的枷锁。组满队伍练级后，击杀怪物的数量会均摊到每个队员的头上。比如：1个人击杀1只怪，防沉迷系统就会有1只怪物被击杀的记录；若队伍里有6名队员，防沉迷系统便会自动将这只怪物摊到6名队员身上。队伍可以多击杀几只怪物，才相当于1个人击杀1只怪物。在不损害经验值的情况下，凭空多出好几倍怪物供自己击杀，单刷的朋友们能不喜欢吗？

需要注意的是，"站岗"队员被击杀后，将无法继续享受经验果实。所以，个人不建议大家去昆仑福地、汗血岭等可以任意屠杀不加杀气的修炼地。对于单刷队长而言，昆仑山、撒马尔罕等地图也是不错的修炼地；队员们的生命安全也有所保障。只要不遇上仇家或十恶不赦的"杀人狂"，就可以"站岗"到自己归来。

综述 天龙2里的热点还有很多，新的交互系统、玩家们梦寐以求的衣橱、绝世坐骑火云邪兽……仅凭三言两语很难说清。受篇幅所限，我将重点放在了打斗、珍兽、赚钱、练级这四个方面，从中挑选出四个相应的热点现象，进行讲解。希望能给大家带来些许帮助。



鹿鼎记

■作者：阿鱼　■文编：朱朱　■美编：小米

游戏类型　武侠游戏　■运营公司：搜狐畅游　■目前状况：封测

ldj.changyou.com

帮众们的幸福生活

图解鹿鼎记帮会属地发展任务

俗话说得好：在家靠父母，出门靠朋友。在江湖上漂泊，怎能没有朋友？韦小宝之所以能笑傲江湖，除了自身的机智外，朋友功不可没——尽管他的某些朋友不是那么实诚，但或多或少也起了些许作用。在《鹿鼎记》中，哪里最容易结交到朋友呢？当然是帮会中。帮会就像一个大家庭，吸纳来自五湖四海的朋友。大家聚在一起，是难得的缘分。不过，帮会里朋友多，是非也多。林子大了，鸟多了，难免有人勾心斗角。遇到这种情况，我们该如何确保自己在帮会中的地位呢？很简单：勤快地完成帮会属地发展任务。

帮会属地任务是一个帮会发展的根本，是所有帮众必须重视的对象。只有大力发展帮会属地任务，才能使帮会不断升级，进而容纳更多的成员，变得更加强大。同时，帮会任务还能给帮众们带来各种福利，无论是跑商、种植，还是科技研究、帮会技能，都与帮会任务息息相关。毫不夸张地说，一个忽视帮会属地任务的帮派，绝对是一个没有前途的帮派。接下来，我将以图文结合的方式，为大家详细讲述帮会任务攻略。


鄢帮帮会成员列表

我，清风小宝，才69级就成为帮会的“白虎使者”。全因我努力工作，不断完成各种帮会任务，得到了大家的认同。


帮会场景图

帮会发展任务共有五种，任务游戏人物分别位于地图上的军备、农业、商业、工业和科技五大区域。每种任务一天可接取50次，每完成一次，就会获得帮贡、经验值及金钱奖励。


军备任务游戏人物余天威

余天威会给我们一个道具“天眼通”，让我们在场景内找出隐匿的密探，并将其击杀。在给予任务的同时，余天威还会说出密探可能藏匿的五个区域。


五个区域（地图上红点标记处）

左下方木桥两头的区域是相邻的，我们只需使用一次天眼通（持续时间30秒），然后迅速行动，便可顺利查探这两处的情况。北面矿场左边的木桥两端也是如此。


图为特定区域

在这些区域中使用天眼通就能发现密探，将其击杀后，任务完成。此任务组队后完成效率更高，由队长开启组队跟随，在坐骑上带队前往五大区域；一名队员负责使用天眼通，会节省不少时间。


“耕植职守”杨喜雨

农事总管关景丰是农业任务游戏人物，但任务激活人却是图中这个“耕植职守”杨喜雨。与杨喜雨对话后，才能开启“动物破坏农田”事件。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



破坏农田的动物有三类：小猫小狗等小动物，中型动物野猪，大型动物野熊。这其中，最难对付的便是血高攻强的野熊。建议大伙儿组队完成此任务，任务成果是可以共享的。小诀窍：让队伍里等级最低的帮众开启事件，怪物们的等级就会很低，更好对付。


商业任务很简单

用背包里的棍子敲打背错九九乘法口诀的小伙计，不过你可得看仔细了，如果打错人，会挨账房先生板子的哦。


商业总管旁边的山坡

如果是组队完成商业任务，可以在山坡上远程监视小伙计们。由一名队员用轻功飞下山坡，找小伙计激活任务，然后再用轻功飞回山坡上，这样可以节省跑路时间。不用担心距离，棍子是可以打到的。



科技任务游戏人物胡明昊与工业任务场所“矿场”相隔不远；而科技任务的执行地又位于工业游戏人物附近，在执行工业任务的同时，也可以顺便完成科技任务。在书匠那里看图时，一定要记清楚图形的特征哦。



在工业任务游戏人物附近的草丛中，藏着一个大花瓶，花瓶里有许多打造图。如果你没记清书匠给出的图样，那就倒霉了。看看这三张图，哪一张才是科技主管需要的呢？选错了就得回书匠那里重做。小窍门：记住图形上的小特征，是完成此任务的关键。



完成帮会任务，不仅能发展帮会属地，还有可能为帮众们带来即时福利呢。一个福利是1小时内帮会任务奖励翻倍；另一个福利是山贼入侵，组队击杀山贼，将得到极为丰厚的经验值。两种福利的触发都有一定几率。


工业任务很简单，就是去北边的矿场打石头、捡石头。组队后火力强大，石头更容易击碎，任务效率也随之提高。



农业任务能够提高农业值与农业力，有了足够的农业力，我们才能消耗帮贡，种植帮会作物。如图，在杨喜雨旁边的农业商人处购买种子和水袋后，就可以下地干农活儿了。我现在种植的是农作物，可以收获粮食作物。想要种植，必须先从帮会管理者那里获得“园丁”称号。


我们还可以在地里种植跑商作物

作物收获后，在跑商游戏人物沈富勤处提交。农作物能够增加帮会粮食，维持帮会正常运转；跑商作物能够增加商品数量，保证帮众及商业盟帮的跑商活动。此外，在种植过程中，我们还能随机获得稀土、文物等值钱的商品以及双倍经验道具“玉灵丹”。



有足够的商业力、跑商物品、帮贡，并获得“商人”称号后，我们就可以在沈富勤处跑商了。方法很简单：领取商票后，用跑商银票购买最大数量的商品；接着，赶着驴子驮着货物前往建有商线的友帮，在对方跑商游戏人物处用自己的商品换购最大数量的物品；然后再运回本帮派全部卖出，交付商票，就可获得经验值与金钱。小窍门：保留一个处于跑商场景的任务，跑商时，打开任务栏，点击该任务游戏人物，角色便可自动前往该地。

结语 做好帮会任务，勤种植爱跑商，你会发觉自己在帮会中的分量越来越重。尽管你不是对战狂人，也不爱探险打宝，但在帮众们眼里，你绝对是一位不可或缺的“顶梁之柱”。你在帮派里的幸福生活，将由此开始！



钱多事少装备强
魔界2高玩养成攻略

■文编：朱朱　■美编：小米

游戏类型 3D暗黑风格
■运营公司：金酷游戏
■目前状况：公测
m2.sdo.com

作为网游玩家中最高端的一个群体，高玩一直备受关注。他们代表着游戏中技术的巅峰，他们引领着游戏的进程。但难道只有像苍天哥那样非常风骚非常牛叉的才能称之为高玩？在魔界2中，钱多事少装备强，你就踏上了高玩养成之路！

钱多是基础，行走江湖不能穷


小秘书系统将使赚钱变得无比轻松

在武侠小说中行走江湖的大侠从来都不会考虑经济的问题，你什么时候见过李寻欢因为没钱买酒而发愁？你什么时候见过郭靖买不起烧饼充饥？但在魔界2中，经济基础对于高玩来说是必需的，平时购买药品，升级技能，提升装备等级，钱都是必不可少的。

魔界2为侠客们提供了众多的赚钱方式，从最基础的采矿采药到制作饰品合成装备；从刷怪打装备到经商摆摊，游戏贴心的内挂系统让玩家可以充分利用时间，买上充足的药品，打开小秘书，就可以去做自己的事情了，等回来时就可以看到满包的装备，钱当然不成问题。

事少是台阶，终日斗殴怎称雄？

如果一个侠客整天都忙于打架，却没有时间去喝酒把妹结交兄弟，那这样的侠客绝对不会是大侠。西门吹雪无需出剑太多，只要在紫禁之巅战胜白云城主叶孤城就足够。同样，如果一个魔界2玩家终日都在和低等级玩家对战，那这样的玩家肯定不会是高玩！

行走江湖，玩家对玩家是最让人热血沸腾的，但也绝不是魔界2的全部，丰富的生活系统，首创的精神系统，有趣的每日活动和每日副本，功能强大的灵魂石板，没有体验过这些精彩的内容，怎么能成为高玩？


镶嵌符文，鉴定封魔石，提升装备品质

装备伴随等级成长的重要因素


打造属于你自己的神兵利器

等级和装备，作为网游中评价玩家实力高低的两大因素，当然不能被高玩所忽略。两者相互促进相互依赖，而强悍的装备，不仅会使你的升级之路走得更为顺畅，还能使你在战斗中无往不利，写下属于你的赫赫威名！魔界2特有的成长装备系统，让你能够亲自见证神器的诞生，装备之魂将伴随着你的装备不断的成长提升等级，你专属的超强个性装备，将由你亲手打造！

手把手教你打年兽

在元旦到来之际，魔界2推出了一系列的元旦活动，其中有一个非常充满中国特色的打年兽的活动，非常有趣。

2010年12月31日-2011年1月5日，每天晚上8点到次日凌晨1点，每个整点将在星月原野和烈焰平原随机地点出现一头携带大量宝物的年兽，玩家需前往主城（精灵城除外）“圣诞老人”处购买“鞭炮”，用于攻击年兽。除了“鞭炮”攻击，年兽对玩家的其他一切攻击方式免疫，所以只能用鞭炮攻击，鞭炮的数量一定要保证，最好身上带个一两百支鞭炮。





年兽会用爪子攻击前方单个目标，也会使用两个技能。一个是“火焰风暴”，向前方喷射一团火焰，攻击前方数个目标，是个群伤技能，伤害可是很高的哦，所以打年兽的时候最好有个能抗的站在年兽前方抗住攻击，其余玩家都分开站在年兽两侧扔鞭炮，避免被火喷到。



另一个技能是“灭迹吼叫”，范围很大，站在年兽身边的玩家都会被吼中，被吼住的玩家会不由自主的向周围逃跑，持续数秒。年兽使用这招会打乱之前玩家的阵型，所以关键就在于被吼跑之后，玩家能迅速回来再重新组成阵型，找个坦克抗在前面，其余玩家站到年兽身边两旁继续扔鞭炮攻击。

由于年兽会攻击游戏人物，而游戏人物血量很高，可以抗住年兽一段时间的攻击，所以玩家可以想办法将年兽引至旁边的游戏人物处，等年兽开始攻击游戏人物后，再站好位置扔鞭炮。当然年兽也会使用技能，但这时游戏人物是不会被吼跑的，这样玩家就可以站在年兽身后尽情的攻击了。年兽被击杀后，年兽死亡的地方将自动出现“年矿”，可供玩家采集。每个矿点可供采集50个“年矿”，并会随机挖出稀有的“宝石”。

熊猫人技能分析

熊猫人是广大玩家十分期待的一个职业角色，今天小编就带大家一起来见识一下熊猫人，了解一下熊猫人到底有多狠！刚出来的熊猫人的两个基础技能：


旋劈

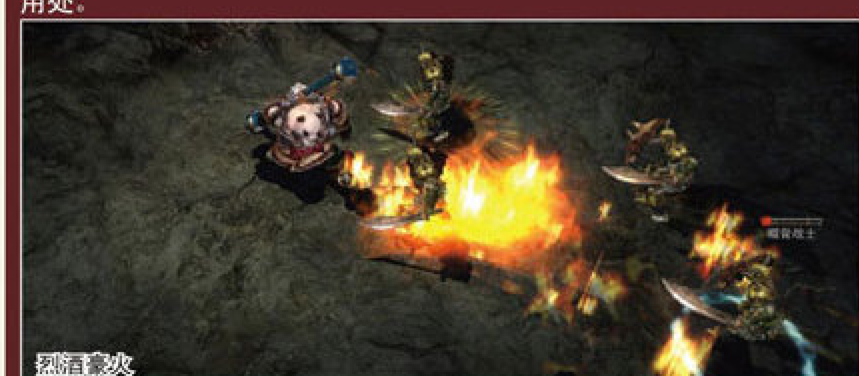

炎龙式

旋劈：连续两次打击单体目标，每次造成50%物理攻击附加怒气伤害。很凶狠的单体近战输出伤害。

炎龙式：对单体目标造成90%的物理攻击附加火焰伤害。从画面上看是喷出一道火焰攻击前方，这个也是对单体造成伤害，但可以远距离攻击。

和其他职业一样，熊猫人二转有两个分支：醉拳师和气功师。醉拳师的技能中烈酒豪火与螺旋劲非常厉害，气功师的破庐和连华非常受欢迎。

烈酒豪火：对前方范围内敌对目标造成一定量的物理攻击并附加火焰伤害。感觉该技能就是群体伤害版的龙炎式，在练级和群体对战中会很有用处。


烈酒豪火

螺旋劲：对单体目标造成50%的物理攻击附加火焰伤害，并且使目标处于定身状态，定身持续5.0秒。强大的定身技能，让敌方不能动弹，以方便后续的技能出招，对于任何一个与其对战的对手都不得不提高警惕，相当狠！


螺旋劲

破庐：对单体目标造成100%的物理攻击并附加怒气伤害，至少需要获得一个聚气效果才能释放。该技能是在敌方身后召唤出一个熊猫人自己的幻影进行攻击，特效非常绚丽，技能中所提到的聚气效果是气功师独有的，由释放固定技能来获得聚气值，最多可达5点。


破庐

连华：打击单体目标造成100%的物理攻击附带怒气伤害，并且使目标获得一个状态，该状态下目标每被攻击一次受到的伤害便会增加15点，最多不超过300点，效果最多持续6.0秒。从伤害来看该技能已经是相当不错的单体输出值了，而给目标添加的状态则更为可怕，随着攻击次数的增多，输出也随之叠加，越来越高，非常狠的一个技能。


连华

以上就是熊猫人到二转的一些技能初步分析。单从目前来看醉拳师的群伤技能和群体增益法术优势明显，在群战中对整体的贡献略胜一筹；而气功师则逐渐向单体爆发方向转变，这两个分支的走向会在三转及以后的技能中逐步体现。关于各职业定位和技能搭配，熊猫人到底有多狠，可以狠到什么程度，我想这个还得由广大玩家朋友来一起探索。





武林大会临近尾声，纵横军团演绎“通天帝国”

■作者：夜猫 ■文编：朱朱 ■美编：小米

游戏类型 武侠角色扮演 ■运营公司：巨人 ■目前状况：武林大会

zt.ztgame.com

逝者如斯夫，不舍昼夜！号称《征途》史上最为宏大的“武林大会”，在进行了两个多月的稳定运行后，终于到了收尾阶段。从最初的预热，到赛季之初的“压力测试”，再到现在的“千军万马”逐鹿段位赛场。一场场超豪华的视觉盛宴，不间断地上演着，让所有的《征途》玩家大呼打架打得过瘾的同时，也真真切切地体会到了“武林大会”带给他们的快乐与激情！现在笔者就带您一起去回顾一下这次“武林大会”的盛况！



武林大会段位制

武林大会：赛制塑造，全民参战

自开赛以来，“武林大会”不但吸引了广大《征途》玩家的热情参与，更是得到了绝大部分《征途》玩家们的好评。其原因不外乎以下几点：

关键词一：段位制



武林大会段位制

本次“武林大会”是一次真正为征途玩家打造的全民“以武会友”的盛会，首次采取了“段位制度”，以玩家们不同的实力，把比赛划分为0-9的10个段位。虽然大家的起始段位都是0段，但通过比赛，就可以累计段位积分，当段位积分达到一定数量时，就可以晋级下一段位！

高端玩家们在高段位上纵横驰骋，普通玩家们也会在低段位中拼搏厮杀。二者分属不同战场，这就杜绝了比赛因为双方实力悬殊而的造成的“一边倒”的情况。给所有征途玩家一个公平的竞技环境！

关键词二：单P制



武林大会单P制

《征途》以往的比武大会如：“天下第一”、“大师赛”等，在海选赛时都是使用混战比积分的形式进行的，积分较高的玩家方可进入淘汰赛。

这次“武林大会”是采取1对1的形式比拼，没有海选赛。系统会根据你的实力，为你搭配相应的对手，这样的设计无疑大大降低了比赛的门槛，新手玩家也不会遭遇绝世高手！只要你有足够的实力，就有机会在水平相近的比赛中夺得“冠军”，进而获得高额的段位经验奖励！这也使得武林大会场场都是针尖对麦芒的精彩对决！

关键词三：赛季制

本次“武林大会”采取的是国际上比较流行的“赛季制”，一个赛季长达3个月之久，每个周六、周日的14点到24点时，开放段位战场。

虽然赛季较长，赛程分布却比较合理，一方面让有实力的玩家不会因忙于现实而错失晋级的机会。虽说“爆冷”的机会减少了，但真正地“技术流”和“装备流”的高手们也不会轻易地失去夺冠的机会；另一方面，周一到周五的休战日也给了广大玩家充足时间去总结经验教训、调整战术，甚至是提升打斗技术！

关键词四：丰厚奖励



丰厚的奖励

“武林大会”的参赛奖励是相当丰厚的：每一次晋级一个段位都会有相应的段位奖励，而且每个赛季结束时段位经验较高的玩家还会被奖励：“属性加成”、“个性时装”、“专属马牌”等。当然最让人眼红的是：冠军奖励里居然出现了“万

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

元现金”和“实物水晶奖杯”。

每场比赛，胜负双方都会得到大量的经验奖励。只要手法不是很菜的玩家，每天参加比赛获得的经验奖励不会低于纯任务的经验奖励。所以很多征途玩家，在比赛日时都会选择放弃《征途》常规任务专心打比赛，不但能照样升级，还能积累段位积分，更享受比赛。

回顾赛场：激情对决，狂欢盛典


8段选手

两个多月以来，一到“武林大会”开赛日，征途各大区几乎就成了“万人空巷”。人呢？当然是都去参加段位赛了。个别高端明星玩家不说，广大普通玩家的段位，也从最初的0段，一路飙升到5段。

我们可以估算一下奖励，除了经验奖励，晋级5段的玩家共获得了52锭的工资，以及4个非指定部位的游戏极品道具“补天神石”，参加段位比赛似乎也成为积累游戏财富的一种方式！

另外，到目前为止，已经有10多名高端玩家达到了8段，距离9段仅差一步之遥。而回想赛季之初，所有玩家都在0段一起厮杀，由于手法与实力的差距，让众多“技术流”和“装备流”的玩家异军突起，甩开大部队，率先冲段成功。能够冲出重围，率先晋级，并始终保持在高段位的玩家，都有一些共同的特点。

“技术流”是前提


技术是前提

“武林大会”的段位赛是采取1对1的形式进行比赛的，就是两个人互殴。不存在“天时”和“地利”，胜败完全取决于玩家的临场发挥。同一段位的两个人的装备质量肯定是相差不多的。这时候，个人的技术水平就很重要了。

“心理素质”是关键


心理素质是关键

比赛的场地并不大，所以在这里比赛一点拖泥带水的感觉都没有，无论击倒对手或是被对手击倒，都能马上起来再战，无论倒下去的敌人在哪里复活，你都能第一时间找到他，根本就没有“跑路”的空间，比的就是操作和手法！杀与被杀都没有丝毫的停顿，如此快节奏、高强度的比赛绝对让你每分钟心跳180！

但也正是如此高强度、快节奏的比赛，使得好多选手会产生紧张的情绪，进而发挥不出应有的水平，而丢掉比赛！所以想要在“武林大会”上取得好的成绩，过硬的心理素质是不可缺少的！

“双修刺客”最吃香

目前，《征途》各大服务器的“段位排行榜”上，双修刺客的选手的排名都普遍靠前！所谓“双修刺客”，既是征途目前最为流行的一种职业修法，是主修刺客兼修弓箭系的“二重箭”。

段位赛每场比赛的时间为三分钟，而《征途》又流行“秒杀”，几乎是谁先上手，就会占据很大的主动。刺客“李代桃僵”的状态则保证了你永远不会被敌人先上手。无论敌人用何种攻击技能，他的第一次攻击都会被你轻松化解，再来个“本屏随机传送”，操作稍差的敌人，没准就一下子找不到你的身影了呢！这对于段位比赛是很关键的。

先上手，就有很大机会率先击倒对手获得分数。这还没完，有经验的选手，往往知道抓住敌人倒地再起来时没有状态的弱点，进行有针对性的攻击。也就是对敌人进行“压着打”，不给他以喘息的机会！直至比赛结束！

另外，刺客的“飞鹰屠龙”和“鹰袭”都属于征途里最为强劲的魔法攻击技能。而在物理攻击方面，双修弓箭系的“二重箭”则很好地解决了这个问题！当然，这也是征途玩家的级别达到能够双修的级别后，衍生出来的一种比较厉害的修法！如果放在征途开放一转之前，是没有足够的技能点来双修“二重箭”的！

“减伤装备”才是王道


减伤装备

征途的装备属性主要包括物理伤害减少、魔法伤害减少、忽视目标防御、增加伤害和反射伤害五种。五种装备的性质不用我说，大家就能明白。然而，虽然这五种装备都有人在“武林大会”上使用并取得骄人战绩，但“物理伤害减少、魔法伤害减少”两种减伤装备才是“王道”。可能你会依靠忽视取得某些场次的胜利，但请一定不要忘记：“武林大会”的范围是覆盖全区的，你有可能和全征途的任何一人交手。忽视装备杀人很爽，但它的防御能力太低，遇到“攻法相克”（比如物理攻击忽视碰到物理伤害减少）的人的时候，以忽视防御为主的玩家就会相当被动！要讲“全面”，还是“减伤装备”！

“反射伤害”也不是笔者看好的，虽然在“武林大会”上不乏手法好的反射玩家取得好成绩，但“反射伤害”打段位赛对手法技术的要求太高。毕竟段位赛有“被反射死不扣比赛积分”的比赛规则啊！

至于“增伤装备”就更不可取了，同一段位的玩家之间的实力应该相差不大，没有绝对的杀伤力的话，增伤的效果是体现不出多少的！

纵横军团上演《通天帝国》

《征途》的各个服务器都设有本区“段位英雄榜”，而在段位战场上，则设置的是“全征途段位英雄榜”。观看此榜，你会注意到：以“纵横V玉帝”为首的烽火群儒区的楚国玩家，几乎占据了“排行榜”的半壁江山！而“纵横V玉帝”更是自“武林大会”开赛以来，一直雄踞第一名的位置！从未被人超越！看这态势，“纵横V玉帝”很有可能问鼎最后的“九段王”，那么他就会成为征途首个武林大会的“九段王”！荣获至尊荣耀！


人山人海的段位联赛

《征途》武林大会，还有不到一个月的时间即将结束首个赛季。而这不到一个月的时间，也将是段位赛场上拼争最为激烈的时刻。所有的征途玩家都会为自己最终的段位排名而奋力拼杀，当然也是为“武林大会”第二个赛季在积累经验！



□文编：腾龙 □美编：小呆

游戏类型	仙侠游戏	■运营公司：腾讯 ■目前状况：开放性测试

xxz.qq.com

让时尚进入游戏

作为腾讯历时5年研发而成的新仙侠3DMMORPG，《QQ仙侠传》以时尚画风、新派玩法重新 释了仙侠这一古典题材。你将作为重生的英雄，置身于人、仙、魔三族并存的光明与黑暗之中，体会“时尚新仙侠”的独特 力。QQ仙侠大胆的采用了潮流画风搭配仙侠特质，游戏内既保留仙侠原有的飘逸，又有现代的潮爆个性风采。宠物坐骑更是华丽拉风，绝对超乎你的想像。


澹台名


慕容-玩酷宠物

这里是仙与侠的世界，却透露出一股前卫的气息；这里有光与影的对立，爱与恨的缠绵，但我们能体会到将是更多。

时装是RPG游戏发展到当下的主流趋势，除了装备带来的外形表现外，不同风格的时装带给玩家更多个性化的选择。潮流的服饰与纯正的仙侠完美结合，将重新诠释“穿越”的意义，更能带给我们别样的美感。

如果在仙侠题材游戏中看到青衫，鹿甲，你并不会感到惊奇，但如果出现在你眼前的是克劳德，流行之王，小护士丫头这样的装扮，你或许就已经有了眼前一亮的感觉。

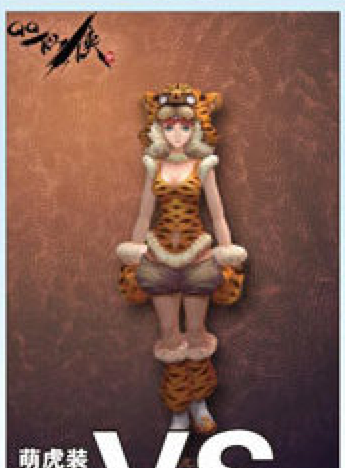
Qq仙侠传中，明快水墨画风的场景配上极致混搭的人物造型，带给玩家极具区个性的视觉冲击。而作为玩家的你，以时尚穿越的态度置身于这场人、仙、魔混战的历史史卷中，更是能够体会到文化差异与融合带来的冲突感受。

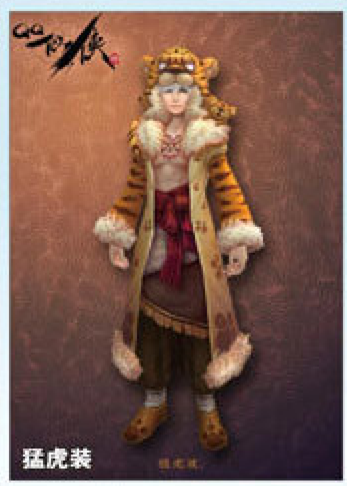
下面我们就以时尚的眼光来点评一下QQ仙侠传中的潮流之王。

QQ仙侠时装秀


白虎男装


白虎女装


萌虎装


猛虎装

VS

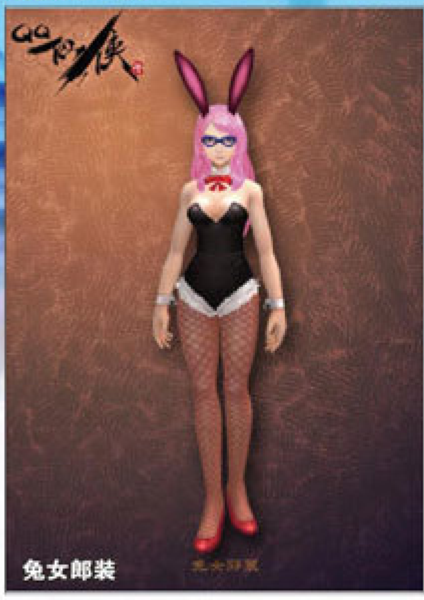

泡妞圣手

白虎，古代神话中的西方之神。形体似虎，白色，凶猛无比，因此成为尊贵的象征。同时白虎也象征着威武和军队，所以古代很多以白虎冠名的地方都与兵家之事有关，例如古代军队里的白虎旗和兵符上的白虎像。在中国传统文化中是道教西方七宿星君四象之一，根据五行学说，它是代表西方的灵兽，代表的季节是秋季。二十八宿的西方七宿（奎、娄、胃、昂、毕、觜、参），其形象虎，位于西方，属金，色白，总称白虎。

物以稀为贵，毫无疑问，在QQ仙侠传数目众多的套装中，白虎装是最尊贵的象征，毫无疑问的潮流之王。

猛虎（萌虎？），仅仅因其颜色的差别就比白虎低了一个档次，但是著名的泡妞之王韦小宝同学身着虎装在江南丽春园的一番惊天地、泣鬼神的演讲却将猛

虎（萌虎？）套装拔高到了一种新的高度和境界，此套装号称是把妹极品，江湖有识之士恨不得人手一顶——这比什么九阴真经、绝世武功实用多了。


兔女郎装


护士装

历史车轮滚滚，时尚也要与时俱进，万千宅男为之疯狂的兔女郎装和护士装也在QQ仙侠传中惊艳亮相，作为游戏中最性感，最暴露的兔女郎装，相信它能让不少玩家一偿夙愿。而护士装也能满足一些品位奇特具有制服癖好的玩家需求。


流行之王

一代天王迈克尔杰克逊的仙逝让无数玩家粉丝为之黯然神伤，在游戏中COS一下他老人家的风姿也算是一种缅怀和致敬吧！


克劳德

最终幻想中的克劳德曾是很多少年心中的梦想，骑着改装、加强版的自行车为了心爱的女人和崇高的理想而在风中驰骋，迎面而来的气流凌乱了那飘逸的长发，自古英雄不读书也不过是如此潇洒吧？


春丽装

每个女孩子的心中都有一个春丽，她随时可以撇开大腿将那些臭男人们抽的屁股尿流，也可以在心爱的男人身边小鸟依人，傲人的双峰和迷人的蛇妖是每个女人的终极梦想——再加上那无敌的大腿和随时可以抽人的技术，啧啧，做女人，挺好。


厨师装

每个男人都希望自己的女人能出得厅堂，入得洞房，下得厨房——前两点很好办，但是第三点很少有姑娘能做到——有句话叫做“做饭中的女人是最美丽的”，或许在现实里我们体会不到，但是游戏里我们可以尽情体验——会做饭的男人也是很有魅力的！


天工机甲流男装

VS



钢之炼金术师

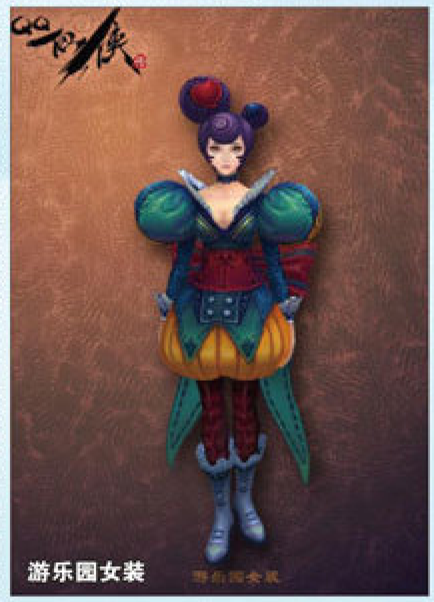
《钢之炼金术师》为什么在读者中那么流行？就因为那一大坨的铁块让大家体会到真正的铁骨柔情。为了儿童无邪的笑颜，为了少女唇边的轻笑，我愿意化身一个钢之炼金术师，让我的灵魂来守护你。天工机甲流男装很好地诠释了钢之炼金术师的精髓，你或许会以为这种形象是猥琐，但是在我们的心中，这叫做阳刚！这代表正义！


同心桔梗装

说，西式的灯笼袖和黑丝袜，中式的坎肩和大红结，这种贯通中西，土洋结合的时尚风格是否让你感受到一种别样的美感呢？事实证明，混搭就是一种时尚！


玄法之炎装

东洋的女忍者服饰向来是时尚界的一朵奇葩，飒爽中带有一种莫名的性感，让人又爱又怕的冷峻气质，是御姐流玩家的首选。


游乐园女装

一个男人穿着小丑装的话——那是真的丑；一个女人穿着小丑装的话——那叫做可爱萌萝莉。男女就是这么不平等，你找谁说理去？



三打白骨精 80级副本攻略

□作者：彼岸火 □文编：朱朱 □美编：小米

游戏类型 回合游戏 ■运营公司：多益网络 ■目前状况：公测

sw.henhaoji.com

神武的80级副本“三打白骨精”是典型的旧瓶装新酒，取材自大家最熟悉的桥段，但在剧情和玩法上却有颇多出人意料之处。本期笔者就详细的给诸位朋友分析一下神武的80级副本“三打白骨精”比较合理的策略和战术。

依照惯例，在进入副本之前，我们先来看一下队伍的配置。一般来讲，副本的战斗设置非常多样，遭遇的怪也是千奇百怪，所以我们需要任何情况下都能保持良好的生存，控制和输出能力。这时，你会发现，三输出一治疗一封印的队伍就成了万金油配置。另外，由于副本中怪物大多都具有对某类型攻击的抗性，所以不推荐全物理输出或者全法术输出。当然，这里所说的只是一个比较通用的队伍搭配，实际上可用的搭配还是很多的，因此大家也不必为了追求良好的配置而产生门派歧视。好了，闲话少说，我们还是以刚才所说的队伍搭配为例，进入这出经典大戏吧。

第一回合 一打白骨精假村姑遁形

没进入副本之前，大家都在想，一个如此经典的小说情节还能否做出新意来？进入副本才发现，这是一个不一样的西游故事。刚一进副本，就可以发现取经四人组只剩下八戒和沙僧。原来是大师兄化斋的时候师父又不见了。八戒拉着我们去找师父，师父没找到，先找到一群劫道的山贼，摆在面前的有三条路：不给钱杀过去，给点钱买路，给很多钱让他们弃恶从善。

如果不舍得给钱的话，这里就不得不和山贼草上飞打上一架，没有难度，也没有奖励。打完后八戒这胆小鬼溜号了，我们继续往西走，过不了多久就会遇到一位美女请你喝农夫山泉，不过喝过之后会肚子疼……不用说，这美女显然是妖怪变的啊。

80级副本的特点是：每场战斗都让人感到不容易，但是又不会持续太长时间。我们来看看第一场战斗吧：主怪是假村姑，会神佑的暴力女；村姑之魂，应该是被妖怪害死的真村姑的鬼魂吧，双抗地府怪，会鬼魂术；利爪妖女，狮驼岭，高法抗；骨魔都是鬼魂怪。推荐打法：物理系先把利爪妖女秒了，然后全队集中杀主，鬼魂怪留在最后收拾。


假村姑水中下毒，一打白骨精


路遇美丽村姑送斋饭


好不容易收拾了土地公，居然是自己人



第二回合 身中剧毒再打白骨精

战斗胜利后，妖怪化作一缕青烟飘走，我们还是继续往西走……走了一会儿又遇到一位老婆婆，请我们吃饭。这下为难了，吃吧，又有毒怎么办？不吃吧，这赶了半天的路，又饥又渴的也不是个事儿啊。

当然，不管是吃还是不吃，这一关都没那么容易过去：吃的话，会发现再次被妖怪耍了，全队因为中毒以四分之三的气血迎敌；不吃的话，妖怪大怒，全队因为饥渴以


姐姐我长得真么如花似玉，你们怎么打得下手

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

四分之三的魔法迎敌。主怪假老妪，偏向法系；老妪之魂，跟村姑之魂特点基本一样；猛禽妖女，有时候会封三，物防较高，尸魔倒是没啥特点。打法与第一场类似，先杀妖女，尸魔和主怪，最后打老妪之魂。

战斗胜利后，妖怪化作一缕青烟飘走，我们还是继续往西走……（这句话看起来眼熟不？）走到没法继续往西走了，又遇到一老头儿请我们吃果子……怒了，怒了，还来这套，烦不烦啊！

老头儿的队伍还是比较强力的：主怪是随机的仙族门派，还有神佑；护山神将，天宫怪，这个怪大家应该很熟悉了，50副本的大力守卫，60副本的护法天兵，70副本的巨力猿，全是一个类型……值日功曹，会拉人的医生；过路侠客，物理输出；镇山灵鹫，法师怪。推荐打法：封印功曹和神将，先集中火力干掉侠客，然后物理点灵鹫，法系点神将，接下来是功曹和主怪。

打完咱就尴尬了，原来这老头儿真是八戒请来的援兵土地公。





白骨精有强力帮凶，很是难杀

第三回合 群魔横扫妖洞一窝端

土地公大人大量，不计前嫌，还告诉我们三个可能知道白骨精洞府地址的妖怪位置，去打探情报吧，运气好的话打一场就打听出来了，运气不好就得打满三场。战斗难度不高，主怪属性依然是分为法抗，物抗和双抗，小怪里山妖是物抗，水怪是法抗。

有了洞府的位置和暗语，本来准备玩个中心开花，谁料到八戒这呆子关键时刻掉链子，说错了暗语，八戒被突然出现的无面吓得自己跑进白骨洞里，把我们留下来对付看门的白虎精……

从某种意义上讲，这场战斗比最后一关的战斗还要困难。主怪白虎精，如果随机到狮驼岭门派，加上狂暴，秒人跟切菜似的；无面，又改回医生职业，特色是斗转星移和四海升平；猪不戒，高血物理输出；杀人头陀，双抗封印系，有时会封三；黑蛟王，法师怪；神秘访客，超牛法师，怎么都杀不死，但是封印之后就会乖乖跑路了。推荐打法：封印神秘访客，杀人头陀，物理系速度秒黑蛟王，法系点无面，之后按顺序是猪不戒、头陀、主怪。主要需要注意的是别被主怪秒了。

第四回合 强力妖魔会师白骨洞

收拾完白虎精，色情狂八戒就被白骨美眉从洞里扔出来了，白虎精也被白骨美眉复活了（让我不禁想起血色修道院）。啥也别说了，开打吧！

这场战斗变数颇多，你开始如何对待草上飞会影响他在这场战斗中的立场：如果选择不给钱，这时候他就在敌方，如果选择给买路钱，他不会出现，如果选择帮山贼安家，他会出现在我方阵营。敌人主怪白骨大仙，门派从狮驼、魔王到盘丝不定，会招小怪，会封三；无面还是医生，这场里面会拉人了；无命，强力输出并且会秦广王那招群法反击；吸血鬼王，也是强力输出，还会吸血（看名字也知道了）；白虎骨魂，这个比较酱油，但是鬼魂怪；草上飞是天宫怪，同时身怀特技破血和烽火；此外还有一个怪是噬心兽，不死鸟和夺命蛛中随机一个，噬心兽双抗，每回合封三；不死鸟是法师怪，会高级神佑；夺命蛛是物抗狮驼岭，隐身并且带毒。推荐打法：



再遇老妪前来寻人



白骨精终于露出真面目



又遇老妇前来寻女

如果有噬心兽先封印，接着封印无命和吸血鬼王，如果有草上飞就先集中火力杀掉，接下来如果有不死鸟物理系点杀，杀死后继续杀吸血鬼王，法系杀无面，如果一切顺利现在场上只剩下主怪、无命、骨魂，或者还有只刚结束隐身的夺命蛛，按照夺命蛛、无命、骨魂、主怪的顺序一一击杀，当然杀无命不要用物理单体攻击。

累死累活打完，发现唐僧已经被大师兄救出来了，你们继续取西经，哥几个还要去挖宝啥的呢。

以上就是本火对《神武》80级副本“三打白骨精”特点和打法的一点浅见。需要说明的是，本文的推荐打法仅有参考价值，不同等级、不同特点的玩家会有许多自己独特的打法。如果您等级超高，装备超极品，修炼全满，完全可以忽略我的意见。但千万不要挂机，否则一定会有危险。期待《神武》尽快的推出新的副本，让我们有机会体验更多精彩的剧情和战斗。



白骨精布下九九宫图局



正面对峙白骨精

全球“恶”的娱乐媒体

魔兽新闻
World of Warcraft NEWS

我们不是《浩劫与永生》，我们也不是《大地的裂变》，我们是大灾变，一个与众不同的第三资料片

绿装刷上3000分！

一身绿装打竞技场居然还能打到3000+的等级，真的是操作太风骚了？还是在利游戏错误刷分？官方已经着手调查之中。





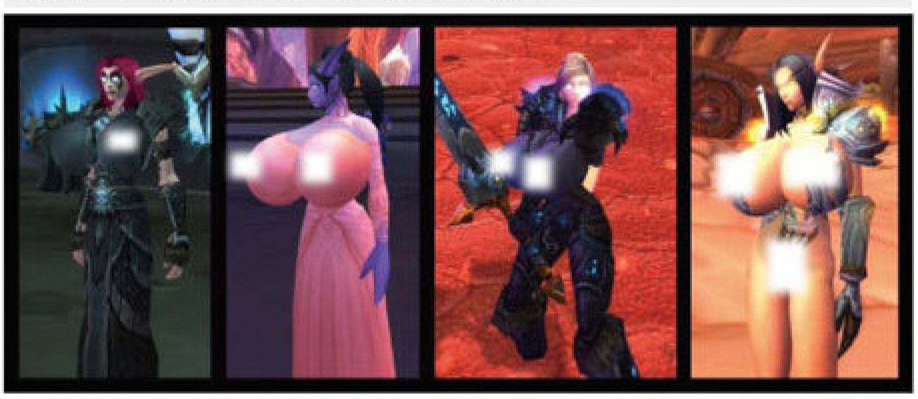
sky：其实个人相信这是神一般的操作，就好比《怪物猎人》里的裸奔做任务，就算是利用游戏错误也是游戏制作的问题，法律有空子，还不是有那么多人去钻，你能抓他吗？

Method公会完成第一击杀



Method公会击杀黑翼陷窟H模式BOSS熔喉，抢在Paragon公会之前拿下了H熔喉的首杀，并从刚刚保持了一天世界第一的Paragon公会手中重新夺回了第一的宝座。如此看来，究竟谁会成为大灾变初期团队副本首杀争夺战的最终赢家，现在还不能太早下结论。

sky：有意思吗？有意思吗？看以前最快到60、70、80的那几位，传家宝、经验缩短和公会加成，这些纪录还有什么意义？



sky：有什么样的人就有什么样的补丁，当然就有什么样的杂志把什么样的图给登出来，我很自责。

世界第一是怎么炼成的



大灾变开始了，疯狂的玩家又开始了他们新的旅程：而在一堆食物和电脑身后的，你会发现是世界第一牧师Hydra。



sky：我知道你很娘，但也太过了，如果你是女的，我决定放过你；如果你是人妖，好吧，我代表艾泽拉斯消灭你。

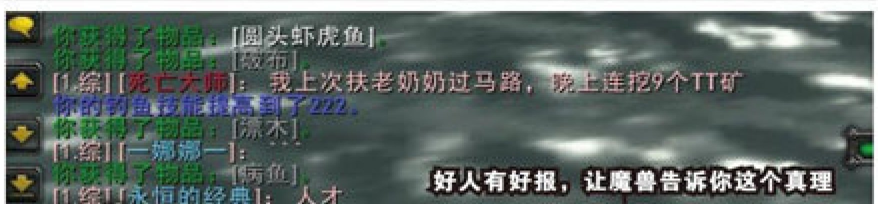
谁PK强，谁就是亲儿子



大灾变竞技场S9赛季已经全新开启，第一周登顶的组合是著名盗贼Reckful领衔的贼法德，值得一提的是，贼/法/德的种族都是暗夜精灵。联盟的种族天赋在新的资料片里并不弱势，大量联盟对战队伍崛起。



sky：牛头人骑什么都像在虐待动物，武器装备既然都能够随着模型变化，坐骑为什么不能？



工作和魔兽，小诗一首

工作和魔兽一样 面对的都是无数的BOSS
工作和魔兽一样 理解职业尤为重要
工作和魔兽一样 操作手法尽快掌握
工作和魔兽一样 环境不停地变化 必须尽快适应
工作和魔兽一样 要和无数玩家交流 碰到各种各样的事情
工作和魔兽一样 无尽的灭团从中吸取教训
工作和魔兽一样 保持良好的心态 无论是交谈 开荒 还是争FD
工作和魔兽一样 强力的不一定是那些高端 而是那些稳定准时报到的
工作和魔兽一样 各职业良好配合才是王道 没有最强的个人只有最强的团队
工作和魔兽一样 工会的制度是准则 踩过界了对不起
工作和魔兽一样 善待小号 他强力了会感激你的
工作和魔兽一样 双方不仅有对抗而且还要有合作
工作和魔兽一样 DPS只能证明你的能力 重要的是你的态度
工作和魔兽一样 会长的责任不仅仅只是组织活动 更要拉好人际关系
工作和魔兽一样 你努力、刻苦有人会看见，你会坐上主力位置
工作和魔兽一样 投机取巧的人（我指的是黑装备黑G）往往会被刷屏，坏名声会让你混不下去
工作和魔兽一样 那它就是一样

展示炼金龙骑乘效果



大灾变中，炼金拥有了一个专属坐骑：沙之瓶。玩家通过使用一种变身药剂能把自己变成一条龙，还能搭载一名玩家。

sky：自己从人变成了畜生，还要做免费司机，这有什么值得高兴的？

魔兽世界台服服务器爆满



大灾变服务器已出现人数不断回升，不少人气大服务器都已出现了排队现象。由于服务器人数爆满，官方将排队现象比较严重的服务器锁定，限制新角色的创建。

霜之哀伤U盘？把电脑插坏怎么办

智凡迪特别从海外引进的“女夜精猎人”、“天谴军的食尸鬼”及“人类国王”三款正版DC公仔，已经开放订购！另外，风靡全球的魔兽世界小说《魔兽世界黑暗之门》中文版，以及星海争霸小说》星海争霸刀锋女皇》中文版也已同步上市！同时还有霜之哀伤U盘。







最快是多快？

85级！大灾变最快冲级指南



前言：整理这篇文章的目的，旨在帮助想要快速到达85级然后开始昏天暗地的伐木或者被伐木的同学们。这篇攻略只能保证你效率最大化地达到85级，至于服务器第一……随缘吧。

文 肥龙 美 小杰

魔兽世界练级纪录是多快？

下面我们先来看看这组数据：

燃烧的远征（TBC）最快升级（60级——70级）

欧服 28小时

方式：**40人助力1名玩家**

记录创造者：Gullerbone(游戏名称Gawell)

国服 23小时44分（但比欧服晚了6个月！）

记录创造者：七区安戈洛巨魔猎人银龙

巫妖王之怒（WLK）最快升级（70级——80级）

欧服 27小时

国服 16小时（但比欧服晚了1年）

大灾变（CTM）最快升级（80级——85级）

欧服 6小时14分钟

记录创造者：圣骑士forscience

国服 还没开（预计在2012年）

通过研究这些神经病的冲级之路我们发现，要想达到这个成就是非常艰难的，除了大量的前期准备之外，天时地利人和一项不能少，要提前存满25个任务；要服务器能不当机、不延迟、不卡线；要做好充足的生理、心理准备；要有一个团队为你刷怪、护航……其实这些都是浮云，服务器第一只有一个，对于我们大多数读者来说这个不现实，我们还是正常点看看怎么在不伤身体和精神的情况下休闲地快速地升级到85吧！

知识篇 经验

- 采集系的采集经验受到休息经验影响，而且高级植物/矿点经验相当可观。
- 剥皮没有经验。
- 公会等级里第一个奖励的5%经验需要数天才能触发出来，因为公会升级系统有每日经验限制，它出来需要至少3天。
- 达拉然周常无经验，毒药瓶小纸条无经验，破损的项链无经验，ICC周常有经验，一次性触发型任务有经验，东握周常有经验。
- 至于在旅馆蹲几十天存双倍经验就都别想了，开资料片双倍全部清零。

区域路线

海山/水下>>地底>>奥丹姆>>暮光高地

.奥丹姆的经验勉强可以支撑83-84全级，因此在海山/水下/副本请努力多打一部分经验。更糟的是，如果没有竞技场任务50万经验的支持，暮光的经验完全无法支撑84-85全级，因此请务必在暮光或者任何区域做到84+50万至少（当然如果你可以做竞技场任务，那么就不用担心了！）。（暮光理论经验是800万+50万竞技场任务，而升85需要916万）。

.虽然数据库里显示地底任务要求81级，这是针对该区域内的任务的，并非针对传送你去地底的任务。你依然要达到82级来获得入门任务。

.海山水下最低要求80级，地底入门任务最低要求82级（区域内任务本身要求81），奥丹姆入门任务最低要求83级（区域内任务要求83），暮光高地入门任务最低要求84级（区域内任务要求84）。

新区域信息

.海山/水下奖励装备是272绿色和282蓝色，地底是289绿色/305绿色和318蓝色，奥丹姆是312绿色和325蓝色，暮光高地是318绿色和333蓝色。你也注意到了，不存在同物品等级蓝绿紫，蓝色的意义就在于同获取等级/装备等级下物品等级更高。

移动手段

.飞行点自动全部开好。

.非法师职业，尽可能获得银白传送法袍和达拉然传送戒指/吉安娜的首饰。

.一切可以加速室内/水下移动的手段都最好保证。

.考古在任何区域进行碎片采集，都是一次采集0.3%你的当前等级经验，受休息经验影响。

.旧时代的高级矿石（萨隆和泰坦）和高级草药，最多2200经验。新的一级矿石和一级草药（海山/水下的草药），最多4400经验。二级矿石和二级草药，最多5800经验。稀有矿石（黄铁），估计最多1万经验（极度稀有，和泰坦一样）。同样受休息经验影响。

坐骑

. 海龟坐骑最好拥有一头，除非你是德鲁伊，不是指水下地图，而是提高一些需要在其他区域的水下做任务的移动速度。

. 确保有310%骑术，地面坐骑也确保100%（有人没有吗？）

. 从水面出来直接在漂浮状态上飞行坐骑离开。

传家宝

.所有旧传家宝在80级就会停止作用，而不是80.99999级。

.新传家宝要一段时间以后公会等级足够了，公会商人才能卖，初期别考虑了吧。

阅读

.阅读尽可能多的新任务细节和你的新法术等等。

.反复模拟计划好的路线和做好意外的准备。

PDF订刊学生收藏购买微信：bfw2888888

准备篇 练级原则

.最小化零效率时间。

.最大化爆发伤害。

所谓零效率时间，并不是指真正的休息，而是指你不在做任务或者杀怪的时间。比如捡非任务怪尸体/回魔/回血/跑路/聊天/打架/三哥/阅读任务/跑尸/打飞机等。很明显的，这些时间严重影响你的练级效率。把这些行动最小化，是非常重要的。例如完全无视任务怪以外的尸体，不到极限不进行恢复，在移动途中阅读任务指示，避免打架；第二条重点就是，你的练级效率和你的单个怪物击杀时间成正比，不论是单体还是群体，爆发伤害可以由装备/天赋/操作手段/药水/BUFF/重铸影响。此处要注意的就是不论什么职业，都应该尽量堆出爆击，能够少进行一次攻击，就能节省一点时间；提前阅读好一份指南，通过分析任务目标点来寻找最佳路线

行囊整理

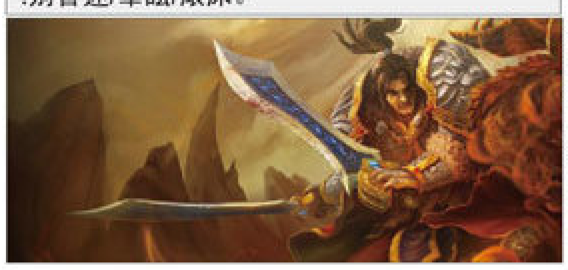
你的包里应该至少有25格剩余空间。

两组合剂（攻击向）。
六组食物，依然是攻击向。
非牧师职业，一组耐力卷轴。
治疗弱力职业，绷带两组。
攻击向卷轴，依职业而定。
爆发用战斗药水，加速和狂野魔法。
迅捷药水，五组以上，室内的时候没事就磕。
迅游药水，一组，水下无加速技能时用力磕。
两组大红，两组大蓝（如果需要）。
十颗左右的关键属性宝石。
十个腿部附魔&五个头部附魔&三个武器附魔，攻击向。
副天赋使用的一套装备。
炉石以及传送用道具。

重新调整属性

在从RAID环境转换到SOLO环境，属性的权重变化是非常大的。因此属性的重新分配，宝石的重新搭配都是需要考虑的。

.加速效果会变差。
.暴击效果会变好。
.专精等级需要依职业而定。
.时刻想好下一步。
.别昏迷/晕眩/滚床。



实战篇



海加尔山 Mountain Hyjal

很多人冲级的时候都选择跳过水下部分（效率不高），如果有勇者认为水下可能人少会很好做，完全可以去尝试，也有一些人表示水下优化了几个版本之后很棒了。也因此以下所有对于任务的分析判断均建立在极限基础上，请勿作为一般化感想。

任务经验的多寡原则：普通任务<=普通任务线最后/地图后期普通任务<=大任务线最后<<副本任务。

以下几张练级地图，start代表起始任务，end代表全图任务线终点（可能有若干零散任务，不作考虑）。单独的小圈终点表示该任务线终结于此。线段仅代表大概行进方向和任务区域，并非准确路线，请勿无脑/跟随。



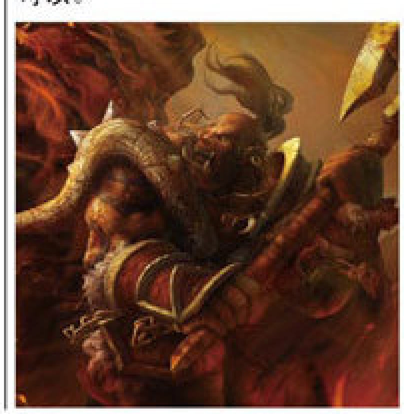
图片说明：三个火位面任务都是在地图上类似小灯笼的图案上传送进去（三条任务线都经过了这里），内部无法使用任何坐骑（位面二有提供坑爹飞行坐骑，你依然无法使用自己的）。

第一站，海山。你要确认的是，在这里的目标是达到82，并且尽可能积累经验值。全清海山任务可以在2小时左右完成，也就是82级，还可以多50万左右（这50万非常关键一定不要放过）。全部海山唯一一个要放过的任务是最后的火王任务，因为时间效率不够高，其他的每一个任务都不要放过。任务线就是一个个神坛解放过来>>一次又一次打进火元素位面>>在东南面渗透暮光神教救人>>在南面扫清所有最后的障碍。一口气做下去做到最后叫你去对付拉格纳罗斯的任务就代表海山结束了。此时你应该至少82级，立刻开门回到奥格/暴风。

海山出门直接当地附近接任务开飞行点，此处开始要养成一个习惯：如果同时有纯杀怪任务和特殊流程任务，优先处理特殊流程任务，杀怪任务是无论如何都会完成的，但是如果忽略了特殊任务最后就会需要多杀额外的任务怪。从这里开始海山的任务线基本是线性的，按照一个回字从大树开始延伸到地图左边，然后慢慢下移动到南面，之后到暗语峡谷附近，再南下到最后的区域。唯一的分歧在地图中央的安薇娜神坛附近，有时候可能出现同时一个任务要你去另外一个地点，一个任务要你来到这个神坛。请优先清理起别的地点的任务，安薇娜的任务可以留到其他任务都清理完毕后来处理。其余时间都是一路猛冲猛打。

海山需要注意的一个就是白痴检测任务，回答对十次简单的问题就可以，连续回答错误两次就会死亡哦。另外一个是暮光教徒毕业演讲，可以说是比较迷惑性的问题了，要根据游戏人物的喊话来选择演讲内容（分为鼓舞/煽动/迎合三种），记住了大概的内容和需要对应的演讲技能就能节约不少时间。

该地图没有任何的掉落物品触发任务，所以可以放心的无视非任务怪的尸体。有数个场景物品触发任务，观察好小地图就可以。



接下来是一个过渡期的第二站，地底。回到奥格/暴风后，能学技能就去学，然后去传送法阵（奥格在北面，暴风在秘法）传送到大漩涡然后一路进到Deep。此处的目标是所有任务全部扫清，除了最后出现的日常。

整个地图有三条任务线：世界石的三块碎片。完成前两块才能进行第三块。

很完美的是，前两块的任务线彼此基本没有交叉，矮人的碎片线在中央附近完成几个小任务后开启，从8点（此处仅指地图边上的区域，而不是上面的那个twilight terrace的区域）开始先到7点然后到6点再回到8点-9点-10点最后回到7点，完成后奖励318级蓝色双手和装备。

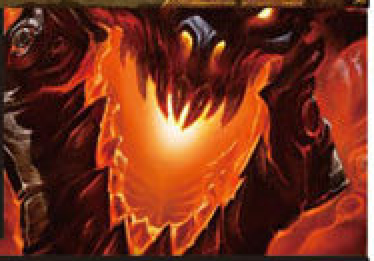
而暮光的碎片线集中在地图的另外半边的6点到2点的区域（同样的，仅指地图边上，而不是中央小圈上的暮光基地，那是最后一条线）。从中央出发，先到6点调查，然后到3-4点方向靠中央比较近的区域上空飞艇，处理完回去中央然后到deathwing's fall（那块红色区域），延伸到地图边缘，然后3点，然后又去到5点左右，在那附近完成最后的任务线。之后回到中央，开启最后任务线。中间在4点左右的SilverMarsh附近有两个需要注意的：

1. 附近的软泥怪击杀后会掉落任务触发道具，一个三任务的小任务线值得做。

2. 该区域的一个任务是需要你去获取附近的洞穴怪巡逻区域内的盒子（在地上）后盖在头上，然后在漂浮状态下接近偷听区域，正确的话出现一段动画，这段动画可以跳过，但是不要跳过，跳过会导致任务无法完成并且需要再次在那附近移动来触发一次动画。

地底深渊 DeepHolm





就像前面两条线占用了左下和右下的区域，塞拉赞恩的最后一条线占用了地图上10到2点的所有剩余为任务区域，和其他区域基本没有交叉。此处按照任务线走就不会有任务问题，任务线最后会回到中央进行决战准备，此处要注意的就是一个任务要你去动员萨满，萨满都在神殿里面。

在地图1-2点方向的靠内圈的暮光营地完成任务后就是中央神殿大决战，完了还需要飞去北边的塞拉赞恩一次对话开启传送门并且结束目前的镜像状态（不然就会处在一个没有回到奥格/暴风的传送门的镜像状态）。此处依然奖励不错的武器，法系和远程绝对可以升级武器了。完成后传送奥格/暴风。等级应该是83.3左右（也就是多130万左右）

该地图除了上面说的软泥怪外没有任何掉落触发任务，有部分场景触发型自动任务和调查触发型任务。放心地做吧。

该地图的北面的那团扭在一起的区域是个洞穴，内部有每日和塞拉赞恩任务线的一个任务。该区域内只能骑马，所以会很麻烦，同时有随机移动的巨大坑道虫子，如果被撞到了就会一直被咬，总之会很浪费时间，请小心，并且记住出口是洞穴地图的左下，任务在地图的右上（BLZ你故意的吧！？）。

奥丹姆 Uldum



第三站，或者说最恶心的阶段来到了。从这个地图开始你的旧装备已经基本到达了极限，而怪物强度的再一次升级让你感受到了真正的练级压力。那种许久没有体会过的，和怪物单对单厮杀，2P就会心房颤动，3P就要见红，4P就要大侠请重新来过的感觉。

接在DEEP那里脱离最后镜像后传送奥格/暴风接到去奥丹姆的任务，然后传送达拉然，冲时光之穴。中间可以在暴风/奥格/达拉然处学习技能处理垃圾。进场任务在塔纳利斯的西边。

进入ULDUM后，只有一个猫人的任务，此处要注意，你要去附近一个地点偷看游戏人物对话，以动画形式。这个动画不要跳过，全部看完直到任务显示你完成。其他一路顺利做下去就可以了。完成附近任务后开启猫人线。同时开启琼斯线。

琼斯线

先谈琼斯线，充满了诡异冗长还有无法跳过动画的琼斯线，是在Uldum要尽量避免的一条任务线。但是因为经验问题，你不做这条线的至少第一支你会无法到达84级。所以这个任务先接上（去地图12点的神庙交），稍后再去处理。

猫人线

猫人线一开始是侦查任务，在猫人城市的东西北各自游戏人物对话并且完成游戏人物交付的任务。回到中间进入拉票任务，依然是找三个游戏人物完成他们各自交付的任务。

这个基地完成后会让你去7点的敌对猫人城Neferset附近完成猫人线，同时提供一个引导你去到疯子侏儒线的任务。

建议先去清理疯子侏儒线（都是在地图的5点附近完成的人，跑路也不多，也够简单够刺激）。但是要注意的是侏儒线是因为猫人的一个任务让你来到这里击杀怪物后掉落的道具触发的。所以要记得拾取然后开启任务线。完成后一路飞到Neferset去完成那里的任务。完成后让你回到Ramkahen的基地。

此处之后你就需要去12点的墓地完成第一条琼斯线了，好在有一部分虽然需要在地下完成但是可以骑鸟。但是拾取任务多怪物强度高，总之恶心的也不少。加油渡过去。完成后会开启第二条线。

第二条线有两种获取方式，一种是直接飞到Obelisk of the sun（7点附近），一种是去猫人基地找他老婆要。建议直飞，然后在那里琼斯会给两个任务，杀怪是收集特殊道具。注意这里的怪物会掉落地图上最后一条大任务线海盗线（集中在7到9点的西南方）的任务触发道具。而如果你提前来这里打任务道具，妄图跳过琼斯的第一条任务线的话，是不可能的（会提示你无法使用这个道具）。完成两个任务后，放弃下一个，是的，琼斯线就做到这里了，因为下一步是一个冗长的还把你送到地图另外一边去的载具任务，无视掉吧。冲Schnottz's Landing开始扫海盗线。

海盗线

海盗线先会要你去琼斯线的那个Obelisk of the Sun的高山下方区域。三个任务，完成后再到夹在中间的Ruins of Ammon，然后回到landing本身进行各种任务。一路扫下去就好了。要注意的是在那个丛林区域（高山下面）里要抓一只狐狸，绿名，无法用追踪跟踪到，总之用target宏来拼眼力吧。

还记得在海山清任务多出来的那几十万吗？ 如果没有那几十万，不论是单人还是组队，你都不得不清掉琼斯任务线的第二支的结尾飞机任务和第三支全线，而这两条线和它的前辈第一支一样恶心冗长并且麻烦。尽可能减少需要做的这些后期任务就是我们的目标（海盗线的后期也是效率相对低的）。这里很多任务的奖励都会超越277+宝石+附魔了（325/312的装备）所以果断开始变犀利哥吧。

除了上面所说的两个道具触发任务，没有其他道具触发任务，自动触发任务有几个但是不可能会错过。

一旦到达84，手上任务完全放弃（除非只差交掉了），开门，冲奥格/暴风。准备进军暮光高地。

暮光高地 Twilight Higland



该地图任务经验大部分55200，末期69400。

作为最后一个区域，首先要明确的是，任务数量足够你到85。并且怪物强度是最高的，后期怪物血量已经多达8万，部分到达了9万，但是因为这里的装备基本都是升级，所以也不要担心太多。唯一可以肯定的就是，这里的打怪是最艰辛的，小心谨慎，避免每一次团灭。

该地图拥有大灾变的新竞技场任务线，完成传送门任务后直接接，但是如果是单人冲到这里，估计是很难SOLO的，而且也很浪费时间（如果SOLO）。等其他人追到这里组人做比较好。最后奖励333级别的武器（暮光的任务奖励最高级别333蓝色和85普通副本掉落是一个级别的）。

首先我们在奥格/暴风会接到前置任务。奥格的顺序是奥格内部>艾萨拉的地精港口>港口附近的飞艇塔等飞艇。暴风的顺序则基本在暴风内部完成。部落方面需要等待定期船，6分钟一班，这里要说的就是如果你到那个区域附近发现一航班刚走，追，用力地追，可以追得上。暴风则是一个任务送你去高地，暴风的最后任务要注意的是不要过早取消动画，会摔死在暴风，至少等游戏人物把你送到暮光再取消。

到达高地后，也是唯一的分阵营的任务线了。依然按照任务指示让你去哪里就去哪里，优先完成离自己近的任务。这里的任务也都是很线性的。都是从海边开始一路慢慢地在地图上半区域（其实是除了最下面那几个区域外的上半2/3的区域）探索一直到格瑞姆巴托，然后从那里出发到Obsidian Froest（那片焦土）再西行到紫色区域，最后到达暮光大本营。太线性了，都没有什么可以说的了！

该区域没有任何触发任务的道具掉落，没有扭曲地飞来飞去的任务，没有阴暗诡异无法使用飞行坐骑的任务区域（有一个矿洞任务类似，但是到那里你肯定已经85了），是开足马力的时候了。

用力扫任务，直到那个成就震撼服务器吧！

85到啦！应该做的：

在交易频道里大叫"奇怪怎么没有人排英雄随机呢，好慢啊啊啊。"

提前打好:/dnd 滚。

去高级区域FARM高级原材料，尤其是黄铁矿石等高级区域专属材料。

冲专业525，这次专业冲刺的难度高了很多。

提前获取了大量高级材料的你，试试看专业第一525吧！

开始做每日……似乎太早。

开始冲小号……我在说什么。

上论坛发帖，然后"无意间透露"你85了。

去骚扰比你慢一点点的那些卢瑟（loser），然后不断/嘲笑。

/装死/傻/跳舞/口水，越贱越好。相信我，贱人等级525第一一定是你的。

最后：下线，睡觉。

绝版大作战 续

文 肥龙 图 小杰

绝版成就区

这些成就未来都将移除，在大灾变版本中，这些成就将转变为伟业（光辉成就）。

不灭

成就说明 10人模式中，同一团队进度时与首领战斗期间无人死亡的情况下击败纳克萨玛斯的所有首领。

不朽

成就说明 25人模式中，同一团队进度时与首领战斗期间无人死亡的情况下击败纳克萨玛斯的所有首领。

谢幕词：

听起来非常简单，但是做起来很难——你很难保队伍中不会出现意外，俗话说得好，不怕神一样的首领，就怕猪一样的队友。

献给技艺精湛（10人/25人）

成就说明 10人/25人模式的大十字军试炼中，剩余次数还有25次的情况下取得一个献礼箱。

献给疯狂的技艺（10人/25人）

成就说明 10人/25人模式的大十字军试炼中，剩余次数还有45次的情况下取得一个献礼箱。

谢幕词：

在冰冠城塞时代，这都不算难度，靠装备碾压非常容易，不过25人模式的大十字军试炼还是有不少难度，建议组团前要仔细挑选队友。阿努巴拉克这厮实在是太生猛了。

献给疯子（10人/25人）

成就说明 10人/25人模式的大十字军试炼中，在剩余次数还有50次的情况下取得献礼箱。

谢幕词：

不要组到脑残，这成就不难——剩余50次，实际上就是不能灭一次的意思。

献给专注的疯子

成就说明 达成献给疯子的条件，并且没有一个团队成员使用来自于大竞技场25人活着更强的物品。

头衔奖励 银白防卫者

谢幕词：

这个成就的说明已经解释了一切，吾等凡人没有资格对这个成就品头论足。

哭泣吧，凡人（10人/25人）

成就说明 10人/25人模式中，同一团队进度时与观察者艾尔加隆战斗期间无人死亡的情况下击败他。

谢幕词： 说明解释一切——不要死！

奥杜亚勇士

成就说明 10人模式中，同一团队进度时与首领战斗期间无人死亡的情况下击败奥杜亚的所有首领。

奥杜亚征服者

成就说明 25人模式中，同一团队进度时与首领战斗期间无人死亡的情况下击败奥杜亚的所有首领。

行动：诺莫瑞根

成就说明 你协助了大工匠梅卡托克和诺莫瑞根流亡者夺回了诺莫瑞根的地表层。

扎拉赞恩之死

成就说明 你在与扎拉赞恩最后的决战中协助了沃金，成功的为暗矛食人妖夺回了回音群岛。

赞达拉部族的英雄

成就说明 取得赞达拉部族的声望崇拜。

一定不会消失，但改版后跟绝版差不多意思的物品

大灾变改版之后，曾经在魔兽世界中无比稀有的坐骑：“弥米伦之首”和“无敌的缰绳”，改成了低几率掉落（原先为完成相应的难度和要求必掉）——根据祖尔格拉布龙、虎的经验和暴雪一贯的恶习，我们可以基本上可以断定，低几率掉落=不会掉落。想要这两个坐骑的玩家可得抓紧了啊！

弥米伦之首



物品说明 弥米伦指挥艇外型的坐骑，独特的外形相当有收藏价值，得到它的同时也可以达成伟业：“我来组成头部”。

出处 在没有任何一个看守者的协助下，从25人尤格萨轮战中击败尤格萨轮。

办法 在80级冰冠城塞毕业装备碾压的情况下，25人0灯还是有很高的难度，公会团要打很不容易（非公会团要打更不容易了）。思考了半天我终于找到一个可以安全高效拿到弥米伦之首的办法——请打手！寻找服务器中有在卖弥米伦之首的专业团队或者公会，用金币来一偿夙愿（当然价格也是不菲）。

无敌的缰绳



物品说明 巫妖王阿尔萨斯的爱马——它可以飞。

出处 困难难度，25人巫妖王模式掉落。

办法 每个进度只出一匹，有钱也拿不到的东西，它代表了整个巫妖王资料片的完美结束以及团队表现的肯定。要想拿到无敌的缰绳只有一条路：组织一个完美的团队，成功干掉英雄难度的巫妖王，然后等上天眷顾你吧！

PDF期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

你一定拿不到，可是它依然会存在的橙武系列

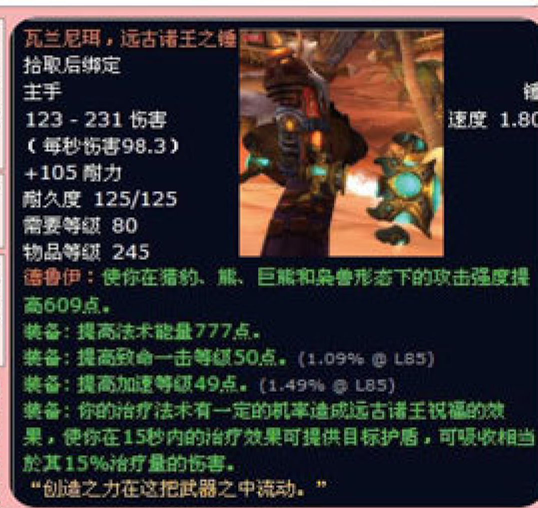
萨弗拉斯.炎魔拉格纳罗斯之手



物品说明 由萨弗隆战锤和萨弗拉斯之眼组合而成。

入手办法 熔火之心第十个首领炎魔拉格纳罗斯有极低的几率掉落萨弗拉斯之眼，萨弗隆战锤由锻造专业制作，需要50个奥金锭、8个萨弗隆铁锭、20个黑铁锭、25个火之精华、10个山脉之血、10个熔岩之核、10个炽热之核……以及相关的配方……你有信心看下去我都没勇气写下去了。放弃吧，这玩意儿不是人用的——关键是这东西还丑的一塌糊涂。

瓦兰尼珥.远古诸王之锤



物品说明 奥杜亚出品的锤子，盾特效还不错——在锤类里面（设计师终于醒悟了）。

出处 "瓦兰尼珥.远古诸王之锤"任务奖励。

入手办法 收集30块瓦兰尼珥碎片，完成后续任务即可。

点评 这个武器最大的问题就是碎片的掉落几率太低了，相对于任务所需要的碎片数量来说，获得这把武器的难度实在是太残忍了。

雷霆之怒.逐风者的祝福之刃



物品说明 外型100分的玩具，身份的说明，地位的象征，每一个战士心中都有一把逐风者。

出处 "觉醒吧，雷霆之怒"任务奖励。

入手办法 从熔火之心的加尔以及迦顿男爵手上取得一对逐风者禁锢之颅，接下逐风者桑德兰任务后，杀死熔火之心首领拉格纳罗斯取得炎魔的精华，同时收集10个源质锭，接着完成后续任务即可获得……

点评 我一直想知道，是从来没有见过左右脸的人比较可怜，还是有三张右脸的战士比较凄惨……

影之哀伤



物品说明 赫赫有名的橙斧，解完所有任务串之后可以得到5样小宠物（拿去卖大钱！）。战士、死骑、圣骑限定。

入手办法 灰烬裁决军声望友善之后可以在冰冠城塞接任务，接着准备好大量的金币来进行接下来的任务吧。

点评 花小钱做传说武器赚大钱的榜样，不过到了后期五件纪念品的价格都会持续暴跌，虽然原始萨钢的价格跌的更惨，不过比起纪念品以万为单位的跌幅来说，那是相当微不足道的。

埃辛诺斯战刃



物品说明 盗版伊利丹双刀，比起瞎子的正版来，少了熊猫的LOGO。

出处 黑暗神庙的伊利丹.怒风有极低的几率掉落。

入手办法 单刷不可，每周跟人打黑暗神庙怀旧团跟人比骰子吧，基本上从现在开始打每周不落大概有九成九九的几率——拿不到。

点评 有网友说，我这一生，见证过三把橘色埃辛诺斯战刃的出世，在这三次中，我分别开了术士、萨满以及德鲁伊……

索瑞达尔.众星之怒



物品说明 曾经是唯一一把不需要弓箭的弓，不过现在每一把弓都不需要弓箭了。

出处 太阳之井高低的基尔加丹有极低的几率掉落。

入手办法 单刷不可，每周固定打太阳井怀旧团跟人比骰子吧！基本上这辈子是看不到它掉落了……

点评 这把真的是只在传说中存在的武器……

绝望之后，给你点活下去的勇气

看来上面的大作战计划，我想很多人都已经灰心以至死心了——这真的是疯子才会去做的拯救绝版计划。别急，暴雪也不是完全没人性的，大灾变还是给我们提供了些些福利的，比如说——乌鸦领主！

乌鸦领主



物品说明 塞斯克大厅安祖有极低几率掉落。

入手办法 大灾变改版的最大福利（唯一？），安祖不再需要德鲁伊召唤了，所有职业都可单刷，基本上能打得过门神就代表你能刷到乌鸦了。

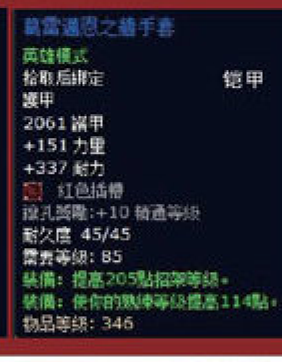
点评 事实证明物以稀为贵，当大街上到处是骑着乌鸦的人的时候，那基本上跟鸡没有什么区别了。不过坐骑这东西，跟武器不一样，是永远不会贬值的，所以无论如何也该去弄一匹收藏，反正不占空间，不是很欢乐么？

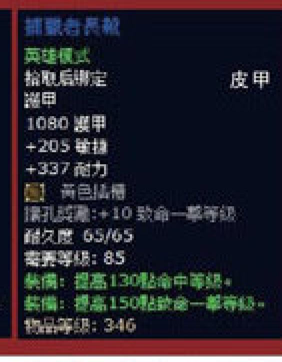
灾变副本揭秘
英雄模式影牙

文 肥龙 图 小杰









新影牙城堡简介



一开始的时候高弗雷领主还是吉尔尼斯王国的人类领主,带领吉尔尼斯抵抗狼人的入侵。高弗雷领主联合影牙另外两个领主,决意将狼人族从吉尔尼斯中赶走，并叛变将黑暗女王斯尔瓦纳斯杀死,逃进了影牙城堡。曾经充满狼人和白狼的纵横交错的阶梯中，现在布满的是精英食尸鬼和普通跳跃者，其中的最终BOSS不再是大法师阿鲁高，而是高佛雷领主。

狼没了！

联盟和部落的任务不同，在原来拿钥匙的牢房里，就可以看到新影牙的第一个BOSS——艾胥柏利男爵。



厨房还是那个厨房



现在的庭院里充斥着各种无面者和鬼魂。注意，无面者最好拉回台阶上来单独杀，因为它会施放无法打断的3秒群体恐惧。清完庭院的怪，该进入厨房了，这里的鬼魂仆人多为4个一组，需要控场。清完小怪以后，大家熟悉的老朋友席瓦莱恩男爵就在面前等着我们了。

英雄模式Boss技能



窒息术

用暗影令附近所有的敌人窒息，造成每1秒一次的暗影伤害。

解决办法：把所有人吊到空中，所有人的血量都会降到1%，别慌死不了，治疗刷上去就行。

暂缓死刑

为附近所有的敌人每秒治疗10%生命力。

解决办法：为自己和玩家加血，第一时间打断。

灾祸

化身为黑暗大天使型态，对周遭所有的敌人施展灾祸，造成每1秒4875至 5125点 的暗影伤害。

解决办法：当Boss血量低于20%的时候就会变身，全力输出。

痛苦与折磨

使目标遭受痛苦与折磨的煎熬，并且每0.5秒提高一次暗影伤害。

解决办法：及时打断。

修补烂肉

男爵修补他腐烂的血肉，治疗他25%的总生命力。

解决办法：第一时间打断，Boss对自己的治疗招式，这也需要专人负责断法，一次会补25%的血量。

英雄模式Boss技能



暗影帷幕

使一名敌人受到的治疗效果降低50%，持续10秒。

诅咒帷幕

诅咒帷幕可对目标造成24375至25625点暗影伤害，并使其受到的治疗效果降低75%，持续8秒。

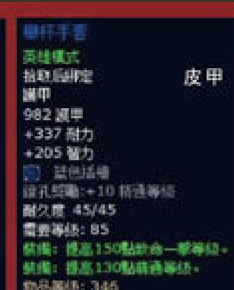
解决办法：部分职业解好诅咒。

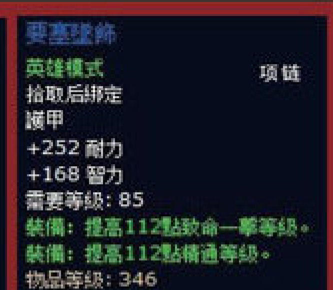
召唤狼人灵魂

召唤太古狼人灵魂。

解决办法：坦克第一时间拉住，全力输出。







最难关卡


初期本Boss都是选择跳过

解决掉男爵以后上楼，走廊里仍然会遇到骷髅卫兵和鬼魂卫兵，稍微注意即可。前方就是守卫室，指挥官斯普林瓦尔仍然带着俩小弟镇守在里面。

英雄模式 Boss技能


初期本Boss都是选择跳过

亵渎

污化施法者脚下的土地，站在该秽邪之地区域内的敌人皆会受到亡者之臂的纠缠，移动速度降低50%。每2秒造成7020至7380点暗影伤害。

解决办法：坦克尽量靠墙，这样区域会有一部分在墙外。

背信之盾

对施法者面前锥形范围的目标释放秽邪威能的能量洪流，每0.5秒造成16000点暗影伤害，持续6秒。

解决办法：让Boss背对团队。

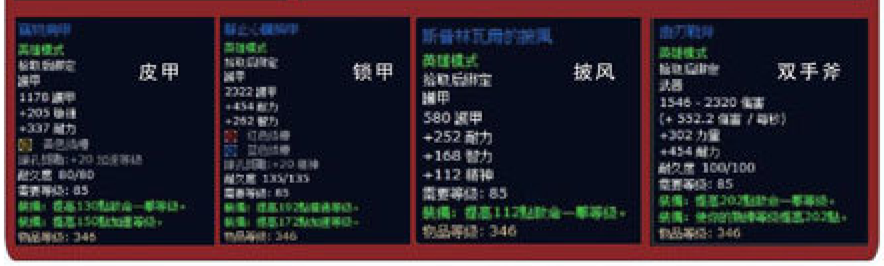
羞愧之语

消耗秽邪威能，使一名敌人感染强力的慢性疾病，每3秒造成目标生命力上限5%的伤害。此效果将持续直到施法者死亡，或是该目标死亡为止。

解决办法：当Boss血量到30%的时候，尽量全力打Boss，小兵变成次要。

邪恶打击

打击敌人造成100%的武器伤害，并且生成一股秽邪的力量。

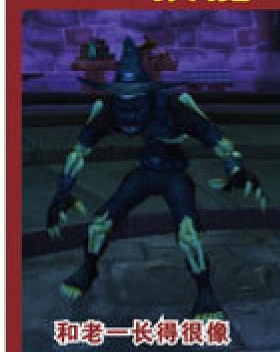


动起来


还记得这个圆盘吗?

走出守卫室就可以登上城墙，城墙上仍然有游荡的鬼魂卫兵，清理掉以后就来到盲眼守卫奥杜曾经镇守的阁楼，不过这里现在遍布剧毒食尸鬼和骷髅法师，其中食尸鬼死后会毒爆，近战注意远离。走出阁楼，看见城墙上的雕像没有？小心，它们会活化成石像鬼！这些石像鬼会远程攻击会恐惧，注意打断就很好解决了。一路清理掉回旋廊道里的骷髅守卫和狂暴食尸鬼，炼金室就在眼前，现在里面蹲着的是瓦尔登领主。

英雄模式 Boss技能


和老一长得很像

毒性催化

场地上会出现红色光柱，站在光柱里面攻击会让你的致命一击机率变成100%，不过会受到持续伤害。

解决办法：以不同团队具体情况而言，对治疗输出有信心的都可以站进去。

寒冰裂片

寒冰裂片从各个方位冒出，造成冰霜伤害并制造出一片流冰造成额外的冰霜伤害。

解决办法：是一种蓝色的持续伤害，不停的躲避地上的寒冰。

制造冰霜混合物

召唤出一个可造成冰霜伤害并且冻结地面的冰霜混合物，对目标15码范围内的敌人造成伤害。

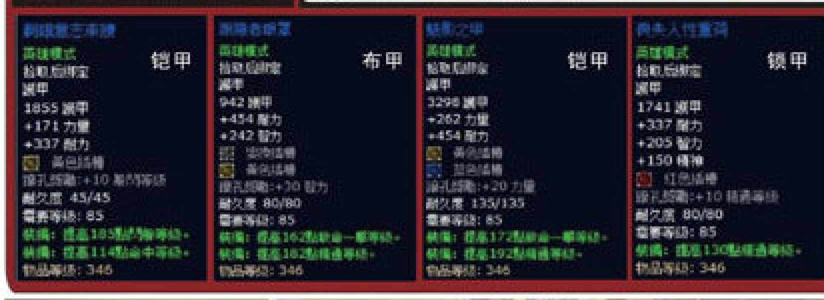
制造有毒混合物

对目标及其周遭的敌人丢掷有毒混合物，造成12000点伤害，并且渗入肌肤之中，额外造成每2秒 5700至 6300点的伤害，移动速度降低40%。

毒性凝结

对目标每2秒造成11000-12900伤害并产生毒性凝结，不停移动可阻止毒素凝结。

解决办法：是一种绿色持续伤害，会不停的叠加，通过不停的移动就会消除。



物是人非



从炼金室绕道而上，狼王早已不在，过关斩将除掉挡路的骷髅法师和卫兵之后，领主高弗雷的阴谋就在眼前，注意高弗雷可是超帅手持双枪的，猎人梦寐以求的凶残能力！

英雄模式 Boss技能


法系拿双枪，造型有个性

漫天弹幕

对施法者面前的锥形范围不断地进行弹幕射击。所有未离开此区域的敌人每秒会受到30000点暗影伤害，持续6秒。

解决办法：远程可以选择楼上攻击，近战包括坦克一定要躲到身后，就算侧面也是一样受伤害。

诅咒子弹

以诅咒子弹随机射击一名敌人，造成47500至52500点暗影伤害，并受到越来越严重的周期性暗影伤害，持续15秒。

解决办法：部分职业记住解除诅咒。

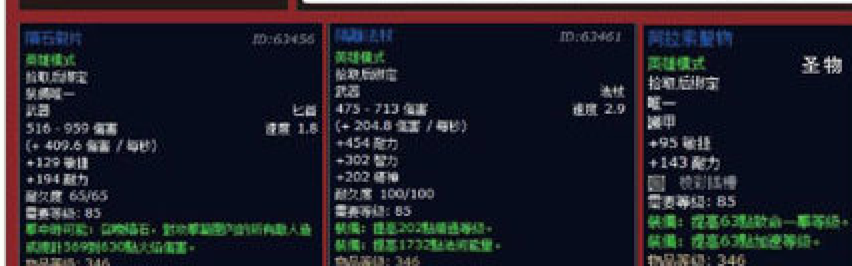
致死重伤

每秒对目标造成1500点伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低10%。

召唤嗜血食尸鬼

每0.5秒召唤附近的一名嗜血食尸鬼，持续3秒。

解决办法：坦克第一时间拉住，尽快范围技能打掉。



火焰系

85级天赋配点 PVE 33/4/3



●秘法系4点：

第一层：秘法专注1/3、灵风威仪3/3

●火焰系34点：

第一层：元素大师2/2、燃烧之魂3/3

第二层：点燃3/3、火焰强化3/3、冲击2/2

第三层：烧灼2/2、冲击波1/1、焦炎之痕1/1

第四层：燃火1/1、强化焦炎之痕2/2、煽风点火1/1

第五层：强化烈焰风暴2/2、龙之吐息1/1、熔火之怒3/3

第六层：火焰狂热2/2、火焰重击3/3、龙之吐息1/1

第七层：活体炸弹1/1

●冰霜系3点：

第一层：刺骨寒冷3/3



点评 这个是我个人推荐的火法副本输出天赋。秘法系和冰霜系各点出了对于火法副本输出来说有用的技能，因火法点数需求的原因没有把秘法专注点满（可有可无的几率不如加伤害和施法速度来的有效）。火系其中2个强化火焰冲击（火焰冲击消耗法力值太多伤害也不高，不推荐点出强化火炎冲击）和炙烈迅捷都属于竞技场天赋所以不推荐使用。强化灼烧虽然不耗蓝但是对于伤害的提升收效甚微也不推荐使用。熔火护盾竞技场属竞技场的天赋不推荐。

雕纹推荐

主要雕文推荐

火球术雕文：使你的火球术造成致命一击的几率提高5%。

熔火护甲雕文：你的熔火护甲可额外提供2%的法术致命一击等级。

活体爆弹雕文：使你的活体爆弹法术的伤害提高3%。

可替换雕文

霜火雕文：使你的霜火之箭的初始伤害值提高2%，爆击几率提高2%。

炎爆术雕文：使你的炎爆术造成致命一击的几率提高5%。

极效雕文推荐

冲击波雕文：你的冲击波消耗的法力值降低15%，但是不再击退敌人。

闪现术雕文：使你闪现术的瞬移距离提高5码。

唤醒雕文：使你的唤醒技能在持续时间内同时为你回复40%生命。

初阶雕文推荐

镜像雕文：使你的镜像法术可以生成4个镜像。

缓落雕文：使你的缓落术不再需要施法材料。

秘法光辉雕文：使你的秘法光辉的法力值消耗降低50%。

宝石选择

多彩可以选择混沌的影魂钻石（54致命一击等级+3%致命一击伤害）。

红色可以考虑明亮的炼狱红宝石（+40智力）。

黄色选择高效的黄曼玉（+20智力+20致命一击）。

蓝色可以选择纯净的魔眼石（20智力+20命中）。

这些是我推荐的当然你如果觉得智力少的话可以加智力的宝石进行替换。

附魔选择

头部：海加尔秘纹（+60智力+35致命一击等级），肩部：次级充能磁石铭文（+30智力+20加速等级），背部：附魔披风-强效智力（+50智力），胸部：附魔胸甲-无双属性（所有属性提高20点），腕部：附魔护腕-强效致命一击（+65致命一击等级），手部：附魔手套-强效专精（+65专精等级），腿部：附魔法术丝线（+55智力+65耐力），戒指：附魔戒指-智力（+40智力），武器：附魔武器-法术洪流（使其偶尔能在施法治疗或者造成伤害时提高500点智力，持续12秒），副手：附魔副手武器-超强智力（+100智力）。

技能循环方式技巧

开场次序为镜像术，活体爆弹，上一个灼烧提供5%致命一击，接着靠火球术爆击2次触发焦炎之痕技能从而使用瞬发炎爆术，目标身上有活体爆弹、炎爆、火球致命一击点燃效果的时候使用燃火，之后时间可以用火球，最后等冷却时间到了再重复刚才的技能，在对于要求走位的副本来说可以使用灼烧来弥补断档的走位输出。

现在活体爆弹最多只能在3个目标身上同时存在，当你对第四个目标施放活体爆弹时，第一个目标身上的活体爆弹会自动取消。所以火法的范围不再能像以往那样只是无脑无限的活体炸弹了。

冲击天赋是为火法引进的一种新的范围伤害理念，将第一个目标的持续伤害传染到12码内所有目标身上，这使得现在火法在少量目标的范围伤害有了新的输出模式。现在的火法范围输出法师分为2种，1种是只有5-6个目标，并且有一个目标需要优先击杀。第二种是有8个以上的目标，需要同时范围伤害。

少量的目标范围伤害，由于数量不多，纯范围伤害的法术比单体法术伤害提升不太明显，火法在保证冲击波和烈焰风暴持续伤害的情况下应该用单体输出单一目标，在出发冲击时用烈焰冲击将该输出模式的法术优先为：烈焰之球、主要目标活体炸弹、冲击波、烈焰风暴、火焰冲击、火焰术、燃火。

PDF期刊完整收藏购买微信：bfw2888888

冰霜系

85级天赋配点 PVP 31/7/3



秘法系3点：

第一层：秘法专注1/3、强化法术反制2/2

冰霜系31点：

第一层：早霜2/2、刺骨寒冰3/3、碎冰2/2

第二层：浮冰3/3、强化冰锥术2/2、极寒冰霜3/3

第三层：冰霜之指3/3、强化冰冻术3/3

第四层：急速冷却1/1、脑部冻结1/3

第五层：碎裂屏障2/2、寒冰护体1/1、活性护罩2/2

第六层：霜火之球2/2

第七层：极度冰冻1/1

火焰系3点：

第一层：元素大师2/2、燃烧之魂3/3、炽烈迅捷2/2



小杰 冰法是我最喜欢用的法师天赋，冰法的爆发往往在敌人变羊或者冰冻时候，现在大灾变一开又多了很多新的技能比如群体冰冻的技能还有天赋中触发冰冻的技能，使得一些近战职业都无法接近法师，除了一些增加智力和施法速度的天赋没点之外所有的点数都投入到冰霜控制技能中去了，想必在大灾变的竞技场能有一番作为。

雕纹推荐

主要雕文推荐

寒冰箭雕文：使你的寒冰箭造成致命一击的几率提高5%。

冰霜长矛雕文：使你的冰霜长矛法术造成的伤害提高5%。

极度冰冻雕文：当目标处于极度冰冻影响之下时，你的寒冰箭可造成20%的额外伤害。

可替换雕文

冰锥术雕文：使你的冰锥术的伤害提高25%

极效雕文推荐

冰霜新星雕文：使受到冰霜新星影响的目标，因受到伤害而提早中断冰霜新星效果的伤害提高20%。

冰寒脉动雕文：使你的冰寒脉动技能可同时移除减缓移动速度与减缓施法速度的效果。

唤醒雕文：使你的唤醒技能在持续时间内同时为你回复40%生命。

初阶雕文推荐

镜像雕文：使你的镜像法术可以生成4个镜像。

缓落雕文：使你的缓落术不再需要施法材料。

召唤雕文：使你召唤饮水与食物法术的法力消耗减少50%。

宝石选择

多彩可以选择混沌的影魂钻石（54致命一击等级+3%致命一击伤害）。

红色可以考虑明亮的炼狱红宝石（+40智力）。

黄色选择高效的黄曼玉（+20智力+20致命一击）。

蓝色可以选择坚硬的海洋蓝石（+40命中）。

冰法需要暴击也需要智力和命中的提供除了装备的法伤加成外还有蓝色宝石的命中属性很重要。

附魔选择

头部：海加尔秘纹（+60智力+35致命一击等级），腕部：附魔护腕-强效致命一击（+65致命一击等级），手部：附魔手套-强效专精（+65专精等级），腿部：附魔法术丝线（+55智力+65耐力），戒指：附魔戒指-智力（+40智力）。

技能输出控制方式

玩家对玩家的战斗以及多名玩家对抗多名玩家的战斗和副本战斗有很大的差别，副本只需要堆叠智力属性和对怪物的命中为前提然后就考虑技能无限循环的技巧和无间断输出的技巧，而在竞技场中不仅要考虑到自身的竞技场装备而且还要具备心理素质和临场发挥的能力。

那恰到好处的天赋可以帮助你在竞技场有更好的发挥，当然在利用好天赋的同时还需要合理分配技能，现在的冰法已经没有了冰枪的3倍威力只能依靠冰住的敌人从而造成伤害，但是冰住敌人已经难不倒冰法了，上手冰环、强化冰锥术、水元素的冰环、碎裂屏障天赋、新技能霜之环还有默认对方为冰冷效果的冰霜之指（强化水元素的冰冻术拥有2次将敌人冰冻）等这么多技能都成为竞技战场上最强悍的控制系技能，接着冰住的敌人使用极度冰冻可以昏迷5秒！然后再利用碎冰使冰冻的敌人造成致命一击的几率提高到3倍，只要敌人中了前面的几招立马发射寒冰箭只要几发敌人必然倒地（怪不得法师是亲妈生的）。

冰法当然需要自保的技能除了冰箱和寒冰护盾外冰寒脉动的雕文效果也能解燃眉之急，还有我点出的火焰系炽烈迅捷与燃烧之魂都可以避免冰法危机时被集中点杀的危险。

奥法系我就推荐点出强化法术反制让你更好的控制场上的节奏，使敌人不能施法意味着你可以更大效率的输出。



最山寨新闻评论

编辑：肥龙　美术：哈秋　新闻热线：Libo1020@126.com

■文中评论均不代表本刊观点

时代周刊年度人物

PCGG讯 北京时间12月15日，美国知名杂志《时代》周刊总编辑理查德·斯坦格尔宣布，美国社交网站Facebook联合创始人兼首席执行官马克·扎克伯格已被评为“《时代》2010年度人物”。斯坦格尔说：“扎克伯格所创建的Facebook网站，正改变我们的日常生活方式。Facebook所拥有的社交推动力，促使我们向新的沟通交流方式转型。”

Facebook与谷歌目前正在全球范围内抢夺用户，两家都在卯足劲开发游戏市场，并购时有发生。年底，扎克伯格还秘密来华会晤国内某互联网大佬，可以想见Facebook进军中国市场的步伐正在加快。



扎克伯格当选时代杂志2010年度人物

网瘾老龄化！

难道让教授电击俺爸妈？

PCGG讯 根据CNNIC的调查数据显示，目前全国50岁以上网民占网民总数比例已达6.4%，也就是说这一群体已达2400余万人，同时我国老龄人口也正在以每年800万的速度增加。随着互联网的迅速普及，将来会有越来越多的多老人会因为精神孤独和缺乏社交而在网络上寻求慰藉。而老人们接触了网络后，开始花越来越多的时间在里面。老年人的网瘾中没有“争强好胜”，更没用什么“装备需求”，他们仅仅是想打发时间，或寻找情感慰藉，这也是为什么棋牌类游戏、单机小游戏、农场类社交游戏等最受老年人青睐的原因。

就目前的情况来看有两种最有效的方式来帮助他们摆脱无节制上网：

1. 送到教授的学校里，吃白米饭，看新闻联播，每天被电一电；

2. 每周都能抽一定时间陪他们，帮助他们找更多现实中的玩伴，加入一些俱乐部。

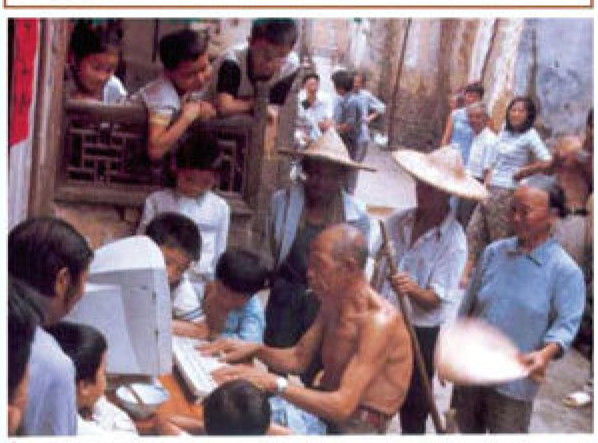


电人专家

可以确定的两个事实是

1. 老年人上网确实可以延缓大脑的老化，可以防止老年痴呆症，可以通过网络获得更多乐趣；

2. 由于新城代谢的老化，一直坐在电脑前对身体许多部位都是有害的，还会容易引发一些疾病。



幸福的老头

邪恶至极　看猥琐男如何“糟蹋”游戏！

PCGG讯 说到日本的美女游戏。大家肯定又想到《电车之狼》、《尾行》、《欲望格斗》……不过，现在要给大家带来的，是经历了高度进化，可以随身携带的日本美女游戏……有iPad的朋友有福了，日本的一家薄荷糖公司，为了推广自己的薄荷糖，特别和游戏制作商开发了一款iPad上可玩的互动游戏。那些具有iPad的同学们，你们手里的那块板子，可不仅仅是用来写微博、偷菜和看视频的哦！若你是一名单身宅男，它还可以帮你解决饥渴问题！怎么玩呢？当然是和屏幕里的美女Kiss啦！

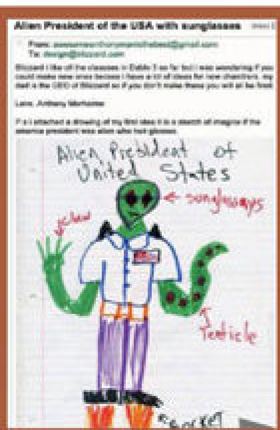






真相只有一个！暗黑3不断返工的原因！？

PCGG讯 有人声称从暴雪的前暗黑3艺术团队的设计师那里得到了一些泄露文件。这些文件显示有一位名叫Anthony Morhaime的人不断的要求暴雪的设计人员在暗黑3中添加一些他个人希望出现的角色。从设计师们的回复中看出他们被这位要求者折磨的不轻，而且看起来暴雪的设计师们还乖乖地顺从了他的想法不断推陈出新，难道这就是暗黑3不断返工的原因吗？



▲A要求的外星人总统

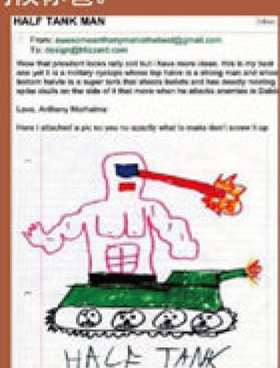


▲暴雪设计师回复设计图

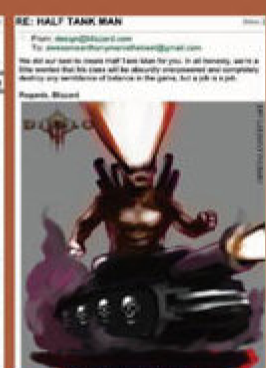
“暴雪的设计师，我有很多新角色的想法，如果你们能设计一个新角色的话我会很高兴。因为我爸是暴雪CEO（李刚？），如果你不照办的话那你将会被炒鱿鱼。”

Anthony的第一个设计要求是一个戴墨镜的外星人美国总统，对此暴雪的回复是：“经过内部讨论，我们最终根据你的要求为你设计出了这个暗黑3的角色。当然，更重要的是我们不愿意丢掉饭碗，代我问候你爸。”

第一个美国总统看来让Anthony非常的满意，于是他又提出了一个新的设计：“我还有更多主意。这是我最棒的一个设计，它是军队里的独眼巨人，上身强壮的男人和下身的坦克相结合，眼睛可以放出激光，而下面还可以打炮。侧面还有骷髅图案，他可以边移动边攻击敌人。下面有我自己画的初稿，不知你们是否能明白。”



▲A要求的坦克人



▲暴雪设计师画的很有霸气

设计师们显然看明白了，他们同样拿出了相应的设计稿：“我们尽了最大努力帮你设计出了这个半坦克人，坦白说，我们很担心它是否会太强大而破坏游戏平衡。不过我们还是设计出来了，免得丢掉饭碗。”

Anthony认为坦克人很火暴，但是他又有了新的点子：“上一个作品很不错，很火很暴力。不过我希望你们在日后的更新中加入更多东西，不照做的话我就告诉我爸。ok，下一个想法就是一个橙色仙人掌骑在一个绿龙上面。那样他就可以飞在半坦克人上面并发射反坦克导弹打败那个家伙了。当然，你也可以选择告诉你的孩子，就说今年圣诞节取消了，因为老爸被炒了。快干活。”

设计师们显然已经开始不耐烦了：“当为你设计下一个‘职业’时，我们一直在考虑，在这么个屈辱的条件下保住薪水还值得吗？我们最后还是决定遵从你的意见。”



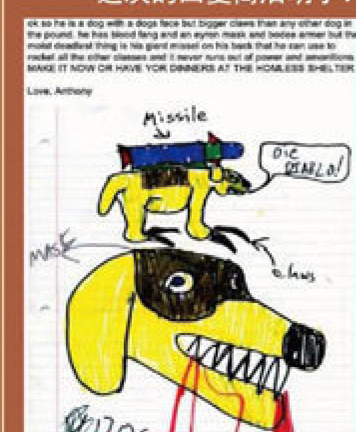
▲A的仙人掌骑士



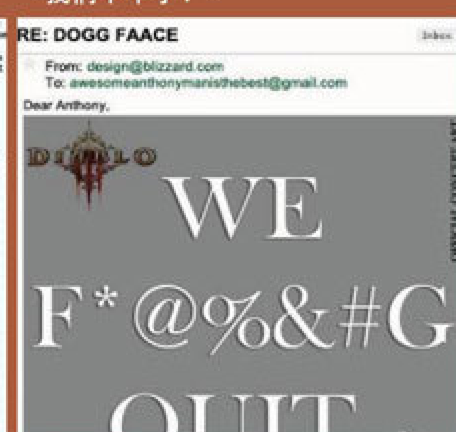
▲有点像奥特曼里的怪兽

Anthony又提出了一个创意：“那个骑士还是相当不错，不过我又有一个更好的主意，ok，这是我设计的有史以来最牛的导弹狗……现在就干活，否则你们就等着被炒吧！”

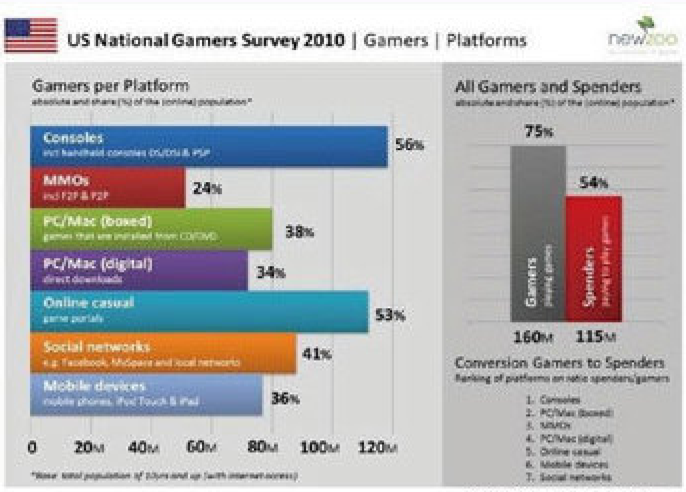
这次的回复简洁明了：“我们不干了！”



▲A希望的导弹狗



▲设计师终于毛了



全美游戏玩家在各种平台中所占比例

全美游戏总玩家和付费玩家对比

2010年全美社交游戏用户占41%

PCGG讯 socialtimes近日根据游戏市场研究公司Newzoo发布的The Total Consumer Spend 2010报告，指出在美国，专业游戏机占据着在线游戏市场的56%，休闲游戏门户占据53%的份额，在社交网络运行的游戏的份额是41%，移动设备游戏和盒装电脑游戏分别占据36%和38%。游戏业正从传统的专业游戏设备朝移动、社交游戏转变。

美国的网游市场收入达到22.75亿美元，大约有4700万游戏玩家。其中，17%只在网络浏览器中玩游戏，12%只用下载的客户端玩游戏，而有71%的玩家同时在浏览器和客户端中玩游戏。在这4700万人中，有74%（3500万）的玩家只玩免费游戏，17%只玩付费游戏，付费网游大部分份额被《魔兽世界》（World of Warcraft）占据，《魔兽世界》的花费主要是预付成本和点卡购买；而免费游戏其实也不完全免费，它靠售卖虚拟商品获得收入。

开发商 Crytek　出版商 EA　发售日期 2011年3月22日

成功决定因素 游戏性得到改善　致命失败因素 设计风格比实际物质性的东西还多





开发商 The Creative Assembly　出版商 SEGA　发售日期 2011年3月15日

成功决定因素 开发商事先承诺的创造力在游戏中得以充分体现　致命失败因素 游戏性没有得到承诺的保障：游戏运行或联线总自动中断





开发商 CD Projekt RED　出版商 Atari　发售日期 2011年5月17日

成功决定因素 如果对话内容更加自然，而且能带来更加意味深长的意义　致命失败因素 离‘好’这个字很遥远的话

让游戏飞一会儿！



2010年已经过去了，这一年游戏界发生了很多事，也存在很多遗憾，那些已公布但至今未发售的大作曾一度吊足了我们的胃口。没关系，让游戏“飞”一会儿，跳票，也是一种美德。

日前国外权威网站IGN给出一个专业的点评，让我们看看2010年公布的将于2011年正式发售的电脑游戏中哪10款期望值最高！

2011年
震撼上映



开发商 Eidos Montreal　出版商 Square Enix　发售日期 2011年夏季

成功决定因素 能和原作一样在深度和复杂度上令人满意　致命失败因素 如果第一个关卡是个“篮球场”



开发商 BioWare　出版商 Electronic Arts　发售日期 2011年

成功决定因素 故事情节从头至尾都是令人愉快的　致命失败因素 发售的时候措手不及的变成一款网络游戏

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



05 龙腾世纪2 DRAGON AGE II

开发商 BioWare　出版商 Electronic Arts　发售日期 2011年3月8日

成功决定因素　游戏内容充实，游戏角色如前作般成功

致命失败因素　看上去“不完整”，像赶鸭子上架



04 传送门2

开发商 Valve　出版商 Valve　发售日期 2011年4月21日

成功决定因素　只要能在2011年上市（貌似要求太低了）

致命失败因素　不要又来个出现问题跳票什么的



03 狂怒 RAGE

开发商 id Software　出版商 Bethesda Softworks　发售日期 2011年9月13日

成功决定因素　游戏性没那么多重复元素

致命失败因素　开发商还把这款游戏当作是“创新”而沾沾自喜



02 质量效应3 MASS EFFECT 3

开发商 BioWare　出版商 Electronic Arts　发售日期 2011年假期

成功决定因素　游戏里的元素都如《质量效应2》般完美

致命失败因素　开发商BioWare忘记如何编程犯下初代时Xbox 360版上同样的错误

01 上古卷轴5天际 THE ELDER SCROLLS V：SKYRIM

开发商 Bethesda　出版商 Bethesda　发售日期 2011年11月11日

成功决定因素　声音处理能更加完美

致命失败因素　比Oblivion（上古卷轴4湮没）游戏问题还多





绝代双骄凤姐

“奥巴马的演讲我看了两页，觉得还行。如果有机会去采访奥巴马，会想尽一切办法去围追堵截，在他的必经之路上守着。”

——2010年12月，在美国中文电视台应聘的视频中，凤姐自称比较佩服林肯、罗斯福，而以前的婚姻偶像奥巴马，还行。



“我有一个原则，叫做打不还手，骂不还口。她骂的是记者这个行业，不是我个人。”

——凤姐对记者这个职业的看法。

“我出国就没有打算回去……将来，我会回来，如果我的人民需要我……”

——凤姐语录

“千万别回来了！”

——网友真挚留言

“原来韩寒真结婚了……但既然来了美国，国内一切都成浮云。”

“我要学好英语，这样即使所有华人都不给我生路，至少我可以去美国人那里找工作。今天上午找工作受骗我一下崩溃了。他们有没有想过。这样炒出去了，我的尊严可以践踏，可是我的生命不能践踏。如果我以后再也找不到工作我一个人在纽约怎么办。我说过了，如果钱花光工作找不到，我就去美国中文电视台门口自杀。”

——凤姐微博

有知书达理的读者要问：绝代双骄不应该是两个人么？（你们想到芙蓉了吧？）。错了，这里的绝代双骄指的仅仅是凤姐，她一个人就绝了两项：相貌和智慧。

她跟游戏圈有半毛钱关系吗？

有，先是传言要代言某款游戏，结果这款游戏现在半死不活，后要代言魔兽世界，拒说大多数魔兽玩家听此传言后大家抛头颅洒热血保卫魔兽世界之势。

她是跨行业、跨领域的人才，游戏圈仅仅是涉足的一小部分——她不仅仅是游戏圈的，她是全人民的。目前凤姐出席游戏发布会的起步价是3万（这还不包括她以及她身边一小撮人吃喝拉撒行的费用）。游戏代言还没有着落，国内厂商们都很识趣，只有魔兽世界才配得上她的自信。

临近年底，凤姐给大家带来一个惊喜，她去美国了，而且不打算回来了！这事网络上褒贬不一，我的反应是——在国际上我们有句口号：“一不输出革命，二不输出饥饿和贫穷，三不去折腾你们，还有什么抱怨的？”——现在这第三条我们看来是做不到了。



芙蓉姐姐瘦了 我们怎么好意思再胖？

“我出道可比Lady Gaga早，她出道的时候打着‘美国 蓉姐姐’的旗号，老用我的名气炒作。”

——在影视剧《A面B面》中客串之后， 蓉姐姐自信倍增，连天才魔女Lady Gaga都不放过。

“早晨上网时，朋友发给藕一张图，说是单词本上的，这个举例也太壮观了吧……”

—— 蓉姐姐登上英语教材， 释单词“spectacular”（壮观的、引人注目的）。

“ 蓉姐姐都瘦了，你还好意思胖下去么？”

——最新的减肥励志口号

提到凤姐就不能不说芙蓉，作为互联网炒作概念的鼻祖级人物，芙蓉被凤姐抢了风头也有一段时间了。今年某段时间受邀为某网游宣传的时候，两人还同台切磋过，因为道具服装出了问题还被凤姐大大方方地揶揄了一番。

一个不容忽视的现实是，凤姐、芙蓉为网游宣传的出场费已经超过了某些一线AV女优的演出费（你们出台露个面就有吃有玩有人陪，人家女优演一场……多累啊！）



曾经以“我很不快乐，我的不快乐源于我的出众”、“我那妖媚性感的外形和冰清玉洁的气质、让我无论走到哪里都会被众人的目光无情地揪出来。我总是很焦点……”、“我那张耐看的脸，配上那副火暴得让男人流鼻血的身体，就注定了我前半生的悲剧。”等名句红遍天下的芙蓉现在已经逐渐没落，事实证明在娱乐至死的网络暴力面前只有不断突破下限和极限才能保持一个“红人”的热度，比起凤姐来芙蓉还是太理智、正常了。但不要以为芙蓉已经败了——年底凤姐去美国，又红了；而芙蓉，她减肥了。

永恒之塔校园达人挑战赛 全国总决赛唱响！



2010年华硕AMD永恒之塔达人挑战赛由盛大游戏主办，华硕与AMD公司作为盛大游戏《永恒之塔》的长期战略推广合作伙伴，联合推广并冠名赞助；索尼爱立信以及潮流服饰品牌ROYAL ELASTICS为活动协办合作伙伴。该活动旨在走进全国百所高校，为年轻时尚的大学生提供展示才华的舞台，借此让更多学生玩家通过校园达人挑战赛，近距离感受《永恒之塔2.0：进军龙界》的非凡魅力，体验网络游戏带来的无尽乐趣。


颇有点女子组合意思的歌曲秀

才艺达人各出奇招

《永恒之塔2.0：进军龙界》荣获了2010年全球最佳网游资料片大奖，在国内外备受瞩目。2011年1月5日，永恒之塔校园达人挑战赛这项在2010年最具影响力的校园赛事终于走向巅峰，全国总决赛在北京华北电力大学全面唱响！

本次大赛由京津、沈阳、郑州、西安、上海、成都、武汉、广州、南京、杭州十个赛区组成，十大分区冠军进入全国总决赛。各路豪杰通过歌曲、舞蹈、曲艺等多种形式出现在全国总决赛的现场。而华硕AMD永恒之塔达人挑战赛在一系列才艺展示的基础上突出“达人”二字，因此本次参赛的选手以丰富的形式，独特的见解，颇具想像力的表现形式，带给了评委以及现场同学们不同的感受。



这种不拘一格的演出形式，以充满智慧的方式来挥洒飞扬的青春，倾吐内心的悸动。其真实的情感、富于感召力的现场效果为广大学子所接受与热爱，名副其实的成为了大学生展示自己青春个性活力的舞台。




极具创意的小品


劲爆的街舞表演

知名艺人登台献艺

最后杀入到全国总决赛的绝非泛泛之辈，都是可以独当一面的选手，其中几位选手深情的演唱，不免让人联想到当年的超女快男，极具潜质的舞台感觉让人惊讶他们还是在校学生。来自北京赛区的代表，以令人惊艳的舞蹈《怀念杰克逊》向永远的偶像致敬引起了现场的一片片欢呼与尖叫。而来自武汉赛区的五人双截棍表演组合为广大现场观众带来了声势浩大的演出《棍驰长空》，博得了满堂喝彩。全国十强表现出来的演绎能力，令人刮目相看，一些现场观众纷纷表示，总决赛充分体现了创意无界，达人无限！

除了全国十大赛区的代表，还有海明威、东来东往、S翼乐团等家喻户晓，观众喜闻乐见的知名艺人登台献艺，现场气氛定会热闹到爆棚！


S翼乐团


东来东往

本次大赛的主办方本着宣传和推广《永恒之塔2.0：进军龙界》的目的，通过舞台征集他们的粉丝，策动了一场席卷全国高校达人的空前聚会。而作为2010年最佳网游资料片奖，《永恒之塔2.0：进军龙界》已于12月29日15:00揭开神秘的面纱，正式向所有玩家开放。《永恒之塔2.0：进军龙界》正式来到玩家面前。如果你是《永恒之塔》的忠实拥趸，就请继续关注这款大作的精彩动向吧。

MTTang|梦天堂网络

新作曝光 颠覆传统的ARPG网游




《天堂梦》国服名称现场诞生


舞台剧演绎《天堂梦》重磅剧情

12月22日下午，在北京朝阳区798艺术工厂，梦天堂与韩国Wemade公司联手宣布，梦天堂将在国内正式代理运营Wemade旗下的原创ARPG游戏“Tartaros”，同时展现了这款风格独特、动作场面华丽的游戏视频资料和部分清新可爱的人设资料。同时，经过前期2个多月的紧密筹备和网络征集，汇集了国内众多玩家、明星们的网络征名活动也正式落下帷幕，并在发布会当日通过网络票选结果最终公布了该游戏国服的中文名称——“天堂梦”。

这款号称史上最故事、最情感的MMO网游，除了细腻丰富的剧情及感人至深的故事以外，梦天堂还公布了这款游戏的几大特点：

可爱多变的人物造型（华丽丰富的换装系统）

清新可爱的人设深受日本宅男宅女的喜爱，可操作人物有萝莉有御姐有大叔有正太，无论你口味如何，都可以在这里找到喜爱的角色！强大的纸娃娃系统更是可以把你从头武装到脚，让你体验不一样的感觉，处处彰显自己的个性！



随心所欲的角色育成（一人控制多人参战）

《天堂梦》中，玩家所操作的不是一个角色，而是一个冒险团。在非副本状态下，玩家可以随时更换任意一个人物，每一个角色都有着丰满的人物性格和各不相同的华丽技能，至于优先选择哪一个人物来重点培养，就要看玩家自己的选择啦~

与众不同的主线任务

剧情任务不能与其他玩家组队完成，只能靠玩家自己的冒险团独自挑战。在开始战斗前，玩家会先进入“入场设定”的画面，这时玩家可以选择要出战的角色顺序，在1P位置的角色就会成为剧情任务里的领队，也就是玩家主要操作的角色，而2P、3P位置则会成为在战斗中的辅助角色，另外4P、5P位置的角色，则会在前三顺序的角色死亡后依序上场递补，要怎么安排出场顺序，就随玩家的习惯及喜好来自由设定。选择你最擅长使用的角色，在看完有如电影动画般的剧情说明后，和邪恶的势力开战吧！


游戏中的节日特典场景



绚丽闪耀的技能效果

无论远攻或近战，物理或魔法，每一个技能都有绚丽灵动的技能效果，让你在怪物群中也能够上演华丽的舞蹈，加上爽快的打击感，绝对让你大呼过瘾，当心不要沉迷哦！

引人入胜的背景音乐

背景音乐是游戏的灵魂，好的游戏背景音乐一定不会差！多达120个扣人心弦的场景音乐将你带入游戏的世界：紧张的背景音乐让BOSS战更加刺激，舒缓的背景音乐让温情的剧情更加催人泪下……戴上耳机，你就是游戏的主角！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《电脑乐园·游戏攻略》Personal ComputerGame Guide

编辑义务养成计划 开始报名！

免费！游戏专业！一对一指导！



计划招生：6人
每位小编指导1人

各位有志于成为游戏编辑的同学们，首届电攻编辑义务养成计划班现在开始招生了。相信有很多朋友都有成为游戏编辑的打算，不过全中国的学校里都没有游戏编辑这个专业，那么如何才能如愿以偿呢？答案就是先参加我们的电攻编辑义务养成计划。经过挑选后，由现任小编们对你进行专业化的培训，更有机会被邀请在寒暑假来编辑部成为电攻杂志的实习编辑哦！

参加方式

将本单元剪下，填写必要简历信息后，装入信封寄回编辑部参与应聘（最好再附上一篇你自己撰写的游戏评论或心得）。之后随时关注你的电子邮箱和手机短信，一旦被录取后，我们会第一时间联系你！你将在网络上（QQ）接受编辑们的指导，参加培训并通过审核之后，就可以成为编辑助理并安排各种各样的写作任务，同时我们还会指点你一些必要的编辑技巧。这样随着时间的推移，你的专业技能越来越熟练，距离游戏编辑的职务也越来越近，也有可能成为一名深受读者喜爱的撰稿人。

请将回函放入信封内邮寄 【请沿虚线剪下】

《电脑乐园·游戏攻略》2011.01（下）

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房5F 编辑部 邮编200233

※ 会员资料 ※

- 姓名： 年龄： 性别：□男 □女
- 地址：
- 最近在玩的游戏：
- E-MAIL：
- QQ： 邮编： 星座：
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员： □是 □否
- 是否愿意接受我们的电子刊物： □是 □否
- 是否愿意成为电攻mobile用户： □是 □否

如果你下期不想买电攻杂志了，原因会是什么？

□ 杂志涨价或内容减少　□ 没有游戏相关的赠品
□ 某位我喜欢的编辑离开了　□ 没有我喜欢或正在玩的游戏
□ 买别的杂志去了
□ 其他原因

【请沿虚线剪下】

双周拼图

从2011年1月开始，只要将连续两期（比如2011年1月上和2011年1月下，限当月）的邮花剪下来，邮寄至编辑部参加活动，就有机会获得奖品一套。





卡牌英雄传

52位魔兽传奇银熊任务尽收其中
让你领略发生在游戏之外的
经典故事
这就是魔兽世界的历史背景
这就是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝

杂志调查专区

- 本期的封面印象：
  □很吸引人 □被雷到了 □毫无特色 □糟透了
- 本期你最喜欢的栏目：
- 本期你最不喜欢的栏目：
- 你最想看到的游戏攻略：
- 你最想看到的非游戏内容：
- 你阅读本期杂志所使用的时间：
- 你这本杂志的传阅人数：□自己看 □2-5人 □更多

报名简历

姓名：____________ 年龄：____________

性别：____________ 籍贯：____________

居住地：____________ 联系电话：____________

就读学校：____________ 电子邮箱(EMAIL)：____________

所选专业：____________ QQ：____________

游戏年龄：____________ 读者年龄：____________

最喜欢的编辑：____________

贴照片

擅长游戏 □单机 □网游 □桌游 □游戏机 □掌机 □Iphone
□其他 ____________

擅长语言 □英语 □日语 □韩语

工作经验：____________

自我评价：____________

注明：电子版简历可发送至sky-2@live.cn
记得在信封背面填写：参加电攻编辑义务养成计划哦！



‘电攻’联络处

1）电攻官方QQ群“龙门客栈”：52269332 管理员：肥龙大人

2）电攻美眉QQ群（只加MM）：112187080 管理员：色大叔

3）玩家交流、我题你说群：36013921 管理员：SKY

4）电攻淘宝网站 shop33860899.taobao.com

新版iGame杂志读者大调查调查专区

你对于iGame杂志介绍的内容有兴趣吗？
- □ 虽然我没有设备，但看看也不错
- □ 非常适合我这种爱疯族
- □ 应该多介绍一些安卓系统的游戏
- □ 哪有钱买这些奢侈品，还是介绍单机游戏吧

如果感兴趣，你更喜欢哪方面的内容？
- □ 新的游戏介绍 □ 新的软件介绍
- □ 游戏玩法 □ 时尚硬件

对于本期关于苹果方面的内容数量你怎么看？
- □ 内容太少，应该扩充 □ 内容太多，应该减少
- □ 差不多，就这样吧

对于“店长推荐”栏目你觉得____
- □ 应该多介绍一些攻略方面的内容
- □ 应该多介绍游戏周边文化方面的内容
- □ 游戏太简单，只要介绍大致怎么玩就行了

对于“聊三栖”栏目你觉得这些内容你需要吗？
- □ 我喜欢下载电影 □ 我喜欢去电影院看电影
- □ 我喜欢看漫画 □ 我喜欢____

除了本期的内容，你认为还应该加入什么栏目？

____

你对本期iGame杂志还有什么别的意见吗？

____

I've Got Mail

TO: (　　　　) 请在此单元留下你想对哪位编辑说的话或问题

阿汤叔、sky、朱朱、肥龙、贪睡猫、小P羊、太狼 等等

留言如下：____________

搞笑漫画

魔兽世界 作者：赵骐

失去自由



魔兽世界 作者：赵骐

完成任务





魔兽世界 作者：田品吕口

国王之怒



星际争霸2 作者：田品吕口

偏科





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信